

TIPS DE SHADOWMAN

CONOCE A:

N64
HYDRO THUNDER
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2000

GB
JEREMY McGRATH SUPERCROSS
POKEMON VERSION EN ESPAÑOL

¡LOS NUEVOS 99 POKEMON!

PERFECT DARK



Año 9 No.5

[redacted]

La magia te está esperando en Telepizza...

ES MUY FACIL
FORMAR PARTE DE:

Escuela de MAGIA
TELEPIZZA

TELEPIZZA

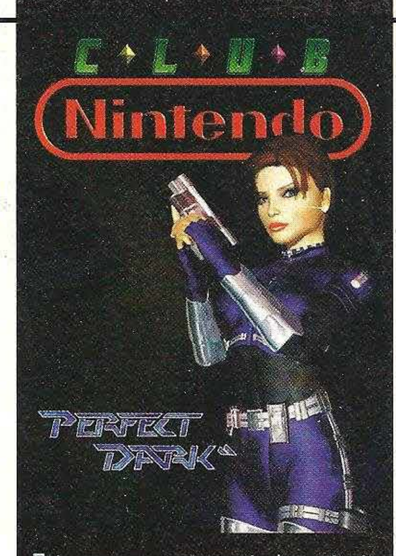
Ven y aprende divertidos juegos de magia, llévate regalos, videos y muchas sorpresas, al lado de tu amigo Pizzoleto.

Acude a la sucursal más cercana a tu domicilio.

Servicio al cliente 55 76 40 40
telepizza3@solar.sar.net



POSTER DE POKEMON STADIUM



Este mes es sumamente importante para la industria de los videojuegos, ya que entre los días 11 y 13 de Mayo se llevará a cabo el E3, exposición en donde se reúnen las más importantes compañías que se dedican al entretenimiento electrónico... videojuegos, vamos, aunque de vez en cuando se dejan ver algunas otras cosas que no son precisamente videojuegos, pero bueno, ese es otro cuento. El chiste es que este mes vamos a conocer oficialmente muchos de los planes que Nintendo tiene bajo desarrollo, como el misterioso Game Boy Advance o el poderosísimo proyecto Dolphin. No sólo de Nintendo vamos a ver cosas sorprendentes, también esperamos mucho de los licenciatarios, quienes siguen apoyando al N64. Esperamos ver por allá juegos de Activision, Capcom, Konami, Rare, Crave, Electronic Arts, Midway, Acclaim... en fin, se va a poner bueno. Tan bueno como este número, en donde te vas a encontrar con análisis bastante deportivos este mes y de seguro ya te saltaste a la página donde está la información de International Super Star Soccer 2000, pero bueno, algún día volveras a leer el parrafito que te faltó de esta parte del Sumario. También checa los esperadísimos tips de Shadowman. Sigue leyendo...

Aquí estuvo el rombo de abril



EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año IX #5 Mayo 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Año 9 # 5, Revista mensual, Mayo 2000, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO, Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Carlos Méndez D.

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 5 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9 5 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires, Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225. Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle3194, Las condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Responsable Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas: María de los Angeles Swinburn. Coordinación: Aquiles Sepúlveda F. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI Y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

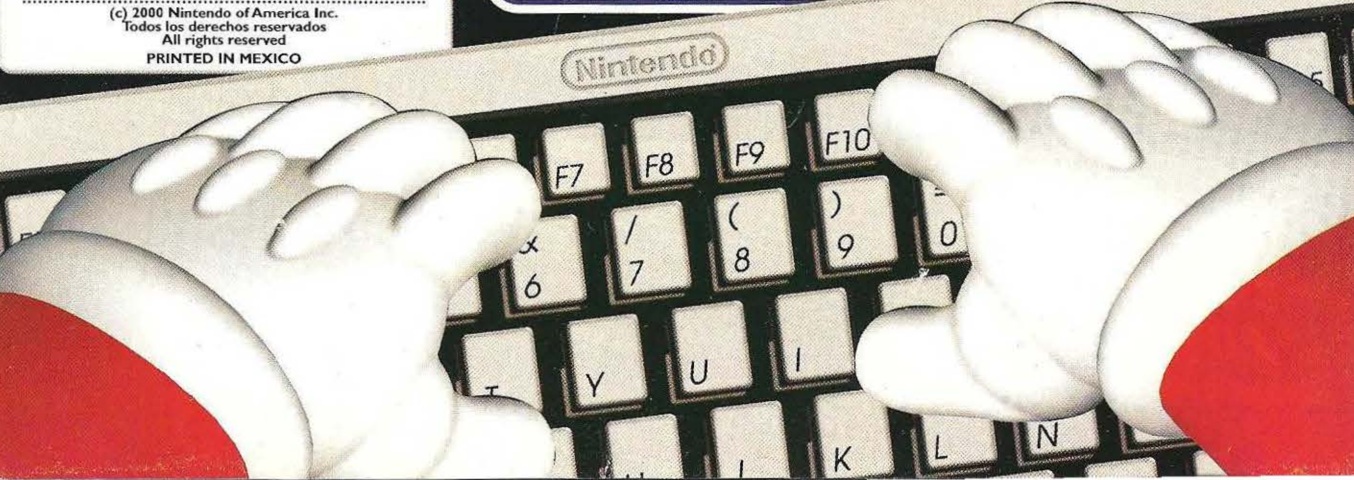
El ingenio en los videojuegos no tiene límite. Y no nos referimos a los gráficos, ni a cómo se diseñan jefes, armas, ataques o movimientos, sino a utilizar el ingenio para sorprender a los videojugadores.

El pasado mes de abril, ya muy cerca del lanzamiento del juego Perfect Dark, Rare dio a conocer unas interesantísimas claves con el control para Golden Eye 007 y así obtener todas las armas, municiones, invencibilidad y muchas cosas más, a las que sólo podías acceder cumpliendo con ciertas condiciones dentro de las distintas misiones y grados de dificultad.

Sin duda, esto le da una refrescadita al título y hará que todo mundo saque del cajón su cartucho para explorar con más tranquilidad cada uno de los niveles.

Nosotros, como videojugadores, agradecemos esto de Rare, pues sería injusto para los jugadores más dedicados que logran acceder a estos cheats con gran esfuerzo, que vean cómo todo mundo puede lograr esto con sólo presionar unos botones. Hoy recordamos el coraje que nos da abrir alguna página de internet y ver todas las claves de un juego totalmente disponibles para cualquier videojugador... ¡Antes de que el juego salga a la venta!

Eso es tener muy poco respeto por los videojugadores, pues le quita absolutamente todo el sabor a la diversión.
Ojalá esta acción de Rare ponga a trabajar a los cerebros de otras compañías productoras, para que sigan creando no sólo un gran software, sino también nuevas formas de sorprendernos.



DR. MARIO

¡Hola amigos de Club Nintendo! Les escribo por dos razones: La primera es porque tengo una duda, ustedes publicaron en su revista Año 7 #12 que había algunos Pokémon que no podías capturar en alguna versión (Roja o Azul) porque no existían en dicha versión y necesitabas la otra donde sí existían, pero en su Edición Especial de 1999 mencionan que sí existen todos los Pokémon en las dos versiones, ¿qué publicación es la correcta? ya que yo tengo la versión azul y por más que busco los Pokémon que me faltan como Ekans entre otros, ¡no los encuentro! Y la segunda razón, ¡es porque estoy a punto de rendirme de tanto buscar a Mew! Ya que llevo más de 130 hrs jugadas y no lo encuentro y me gustaría preguntarles, no donde se encuentra, si no una pista que nos ayude un poco a encontrarlo.

Edwin Adrián Silva García
Monterrey, Nuevo León

Bueno, a lo mejor entendiste mal lo de la Edición Especial, pero para no entrar en detalles, te diremos que en el cartucho de Pokémon de GB de cualquier versión, sólo puedes tener 139; este es el número de Pokémon que existen en cada versión. Sin embargo, si no intercambias Pokémon que, aunque los logres capturar en tu cartucho, necesitan de intercambio para evolucionar, en total sólo puedes tener 124 Pokémon. O sea, que si un ermitaño que viva solo en las montañas tiene el juego de Pokémon, sólo puede conseguir 124. Respecto a Mew, bueno, pues no se puede conseguir de ninguna forma en el juego, sólo intercambiándolo con alguien que lo tenga.

♦

¡Que onda! soy de Monterrey! ¡i'ñor! ¡Arriba el norte! Bueno el caso es que les escribo para decirles que en la revista año 9 #1 mencionan algo de Banjo-Tooie. Y se refieren a Tooie como un ella, pero no es un ella, ni un él, ni un eso. Simplemente es un juego de palabras. Verán, Tooie es una mezcla de las palabras Two (dos) y Kazooie, si las ponen juntas dice Tooie. Es una forma de decir Banjo-Kazooie 2. Bueno eso era todo. ¡Sigan con el excelente trabajo!

Alex Fuentes
Monterrey, Nuevo León

Tienes toda la razón, de hecho, detallamos más esta información en la sección Extra. ¡Qué buen observador eres, Alex!

♦

¡Hola, qué tal!. Les escribo para preguntarles algo. En su revista No.12 publicaron un artículo sobre como derrotar a Bowser (in the Sky), bueno ya yo lo he derrotado muchas veces aquí, pero mi duda es que luego de que lo vences y aparece la princesa, los mundos quedan iguales y los Toads siguen apareciendo y diciendo que la princesa está encerrada y todo lo demás. Inclusive cuando lo vences él te dice que sus tropas te van a dar una lección y van a ver el final juntos. Tengo 75 estrellas pero hay amigos que tienen más de 100, entonces ¿Ya derroté a Bowser en realidad o ese no es el final verdadero? Por favor, respóndanme y publiquen esto. Es URGENTE. Espero su pronta respuesta...

JESSICA
Caracas, Venezuela

En efecto, hay más de 75 estrellas en Super Mario 64. En total son 120, pero no te preocupes, el final que viste es el único final que tiene el juego. A eso se refería Miyamoto cuando dijo que cualquier persona podía terminar este super juego, aunque no fuera un jugador experimentado. La diferencia es que para los que se "clavan" más en el cartucho, hay cosas extras, como el poder ver a Yoshi en el techo del castillo, pero no te apures, que si buscas bien encontrarás todas las estrellas.

♦

Me gustaria saber ¿por qué le cambiaron el nombre a Bison y le pusieron Vega y a Vega le pusieron Balrog?

Salomón
CD Juárez, Chihuahua

A lo mejor esta respuesta ya la saben muchos, pero bueno, hace tanto que no hablamos de Street Fighter II, que quisimos aprovechar. Los nombres de los jefes finales de la versión japonesa, con excepción de Sagat, fueron "intercambiados" en la versión americana; para los japoneses, Balrog, el boxeador, se

llama M.Bison y este nombre es una parodia del nombre del famoso boxeador Mike Tyson (la 'M' de M. Bison en Japón significa Mike); sin embargo, por razones aún desconocidas (suponemos que por respeto... o por una demanda segura), en Estados Unidos, patria del boxeador de verdad, el nombre de M. Bison se lo pasaron a Vega, el jefe final, Vega se lo pasaron a Balrog, el español y Balrog se lo quedó M.Bison, el boxeador.

♦

Antes que nada, quisiera felicitarlos por su revista, es muy buena y mejor que las otras. Les escribo para reclamar y preguntar ¿qué pasó con Square Soft? Pues ya no hace juegos para Nintendo. Yo creo que uno de los géneros, que a videojuegos se refiere, es el de RPG, y vaya que Square Soft sabe de eso. No es justo que a aquellos que nos gusta este género no podamos disfrutar de excelentes juegos como Final Fantasy y por supuesto de Chrono Trigger en el N64. Zelda 64 es excelente, y supongo que su secuela y Earthbound 3 también lo serán. Pero el estilo de juego de los primeros es muy diferente al Zelda; ojalá alguna compañía se anime a hacer un RPG más que excelente.

Saúl
Durango, Durango

Bueno, pues uno de los RPG que estamos esperando con ansia para el N64 es precisamente Mother 3 (nombre de Earthbound en Japón). Y créenos, nosotros como videojugadores, nos hubiera encantado ver la continuación de la excelente saga de Final Fantasy en el N64 (que en el SNES se quedaron en el VI y ahorita van por el IX para el PSX y todos estos títulos son excelentes, si no, pregúntenle a Spot), sin embargo, aún no sabemos por qué Square Soft dejó de producir juegos para Nintendo. Hay muchos rumores al respecto, sin embargo, no queremos decir nada hasta que hablemos personalmente con alguien de Square y queremos hacerlo en el E3; si nos dicen algo, ten por seguro que te lo diremos. Pero no todo es triste, ya que viene en camino The Legend of Zelda: Majora's Mask, título que promete bastante.

♦

Hola amigos de Clubnin, bueno, bueno basta de flores y a ir al grano. Pokemon Spanish Version, ¡WOW! En verdad ¡Ya no hay excusa para un videojugador latino acabarse este juego! Esto lo digo porque tal vez algún chavo no haya podido acabarse este juego porque no sabía nada de inglés, ¿no lo creen? Esto comprueba que el mundo latino de videojugadores ha llegado a ocupar un lugar importante en el mercado de Nintendo, porque cada día más y más el mercado de Nintendo lanza juegos importantes complatible con el idioma en español, !OIGAN¡ y qué tal si Nintendo decide lanzar al mercado el POKEMON STADIUM con opción del idioma en español !!WOW¡¡ Dirán que estoy soñando pero... ¿quién esperaba las versiones de Pokémon en español? ¡NADIE! Oigan, una pregunta ¿Ustedes tienen que ver algo en la secuela PKSV? Me refiero a que si ustedes la van a traducir o algo por el estilo.

"CLUB POKEMEX"
Mazatlán, Sinaloa

Pues sí, el mercado latino, o por lo menos de habla hispana, ya está siendo tomado en cuenta en el continente americano. Y puede crecer más si ignoramos las acciones piratas (parecemos disco rayado, pero es la verdad). Y fue algo muy grato para nosotros probar las versiones en español de Pokémon (en alguna página de este número encontrarás un análisis de este juego). Aunque ahorita es muy difícil que exista una versión en español de Pokémon Stadium, por ahí nos enteramos que es muy probable que las versiones Silver y Gold de Pokémon también tengan versiones en español, o tengan una opción de idioma dentro del juego... y no, nosotros, bueno, hasta el momento, no nos encargaremos de la traducción.

♦

Hola compadres del Club Nintendo, me llamo Guillermo, tengo 14 años, soy de Chile y les escribo por lo siguiente:

1. Los felicito por su revista, que está muy buena. La obtengo todos los meses y soy su seguidor máximo.

2. En la revista año 8 número 12, había una sección en que ustedes daban unos cheats para el juego NFL QUARTERBACK CLUB 2000 y noté una serie de cosas, por ejemplo, que los cheats son palabras curiosas sin vocales. En el caso de los jugadores gordos, el cheat es "mrshmllw", lo que con vocales quedaría "marshmellow". En el caso del balón muy grande, el cheat es "bchbll", lo que con vocales quedaría "beachball", es decir "pelota de playa". En el caso el caso de la bola de fuego, el cheat es "hsnfr", lo que con vocales quedaría "house on fire" o "casa incendiándose". En el caso del balón de goma (este sí que es curioso) el cheat es "flbbr", lo que con vocales quedaría "flubber", ese famoso personaje de una película de Disney. En el caso de Fumble mode el cheat es "bttrfngrs", que con vocales quedaría "butter fingers" o "de-

dos de mantequilla". En el caso de los jugadores lesionados el cheat es "hsptl" lo que con vocales quedaría "hospital". Por último en el caso de la cámara lenta el cheat es "frrstgmp" que con vocales queda "forrest gump" (la película). En este último caso no sé que tiene que ver esta película con la cámara lenta...

Guillermo Beuchat B
Santiago, Chile

Gracias por tu felicitación y también te felicitamos por ser tan buen observador. Fíjate que cada vez que platicamos con un programador de alguna compañía de videojuegos, nos dicen que para ellos es una satisfacción desarrollar un juego, pero que es mayor la satisfacción de agregarle uno que otro detalle que sólo ellos saben de qué se trata y que tal vez nadie se de cuenta, pero que ellos, con el hecho de saber de que está ahí, en su juego, se sienten muy bien; pero la máxima satisfacción que pueden tener es que un videojugador se de cuenta de esos detalles. Eso de quitarle las vocales a los passwords o códigos tal vez no sea actualmente algo tan original, pero cada cartucho tiene muchos detalles de esos, y si te fijas bien, tal vez puedas conocer más de quienes lo hicieron.

♦

Estimados amigos de Club Nin, esta es la segunda vez que les escribo y espero que me contesten. Quisiera felicitarlos por su excelente revista especial de Pokémon de Diciembre. Les cuento que como aquí en Colima la revista llega un poco atrasada me compré el especial de la revista "oficial" y me pareció bueno, pero al comprar el de ustedes noté su rotunda superioridad en reportajes y tips. En otro asunto quisiera preguntarles, ¿A qué se refieren cuando dicen que un juego es exclusivo para los japoneses y que sólo les gusta a ellos? Por ejemplo en el juego Famista, yo lo veo como un simple juego de beisbol y ustedes repiten hasta el cansancio que es 100% japonés, ¿qué acaso somos inferiores a los videojugadores japoneses?

Eduardo Castañeda
Colima, Cololima

Aunque tarde, pero qué bueno que te gustó el especial. Cuando nosotros nos referimos a que son juegos que sólo le gustan a los japoneses, de ninguan manera pretendemos menospreciar a otras personas. Lo que queremos decir con eso es... ¡pues eso! Lo que pasa es que, como es normal, la cultura oriental es distinta a la occidental y es más la diferencia entre Japón y un país latino. Hay juegos, como los de citas (juegos de puros textos con imágenes) o los de juegos de mesa basados en juegos tradicionales de Japón, que dudamos mucho que a personas de otros países les interesen, aunque claro, no nos gusta generalizar y siempre habrá excepciones. De hecho, a veces sucede al revés, ya que juegos que fueron un súper éxito en América, como Mortal Kombat o Killer Instinct, pasaron totalmente desapercibidos en Japón.

♦

¡Amigazos de Club Nintendo! ¿Cómo va todo por allá? Espero que muy bien. El motivo de este mail es para dar mi opinion sobre una carta que recibieron en su revista año 9 número 2 de un chavo llamado "Ryouga" el cual les reclama sobre sus cambios a lo largo de los últimos 100 números. Para mi opinion, les doy una felicitación pues a mi los cambios me han agradado mucho. Es lógico que ustedes usen palabras como "cuate" o "chance" pues la revista es creada aquí en México. El mensaje que le doy a Ryouga es que observe y que la mayoría de sus cambios ha sido para bien y no para afectar a otros. También les tengo unas preguntas, ¿Cuál es el juego de todo Nintendo que ha tenido más finales? ¿A ustedes que juego les ha gustado más de todos? Me despido y.....¡Felicidades por sus 100 números! Su revista es exelente.

Misty
México, D.F.

Créenos que hemos recibido muchos e-mails y cartas con sentimientos encontrados con respecto a esa carta que publicamos, pero debemos decir que no lo hicimos para "quemarlo". Lo hicimos para tomar en cuenta el comentario de otro lector. Recuerden que para su revista Club Nintendo, no importa de dónde sean, siempre serán tomados en cuenta. Decir qué juego ha tenido más finales es medio difícil, pues los juegos de peleas cuentan con una gran variedad de finales. Pero si te refieres a finales buenos, creemos que el qué más y mejores tiene es Chrono Trigger de SNES. Y de pilón, te podemos decir que uno de los finales que más nos ha gustado del género RPG/Aventura, es el de Illusion of Gaia también de SNES.

♦

Hola, cómo están, les escribo porque ya llené el album de Pokémon pero me falta Mew ¿Cómo lo consigo? También quería saber ¿Qué estudios se necesitan para entrar a Digipen? Si es hasta prepa ¿Qué área me convendría estudiar? ¿Puedo hacer la Universidad ahí o no? Otra cosa que también quería decirles es que hice una página en in-

ternet sobre pokémon pero está en construcción y quisiera que todos me ayudaran a taeminarla, así que los que estén interesados manden un mail a:

alexsi@todito.com. Gracias.

Alexsi Adad P. Escudero
Xalapa, Veracruz

Hola amigos de Club Nintendo, soy un lector venezolano de su revista y por fin después de buscar y buscar encontré su dirección, por supuesto felicitaciones por su trabajo durante estos 8 años; ahora tengo una pregunta urgente, dentro de poco tengo que elegir carrera y me gustaría mucho ser profesional en la Nintendo debido a que es la mejor forma de contar excelentes historias de una forma divertida. Me di cuenta de que la mayoria de los creadores de juegos son muy jóvenes, y yo a mis 15 todavía no sé ni papa de programación; quería saber si aún tengo tiempo para aprender ¿o no tengo chance? También quisiera que si pueden me digan donde puedo encontrar información relacionada a esta profesión o si pueden dármela ustedes.

Manuel Cedeño
Maracaibo, Venezuela

Como siempre hemos dicho, para crear un videojuego no es necesario ser un programador o saber todo acerca de computación, ya que otras personas son necesarias para crear uno, como diseñadores, compositores, guionistas, etc. Pero como al parecer a ustedes les interesa el área de programación, les recomendamos cursar el área de Físico-Matemáticas, si es que van en la preparatoria. Digipen es una escuela muy prestigiada que se especializa en la realización de juegos de video y se encuentra en Redmond, Washington (a un ladito de Nintendo of America). Entrar ahí es difícil, pero ¿quién dice que no se puede... estudiar ahí? Visiten

www.digipen.org

y ahí encontrarán todos los datos que necesitan para ingresar.

♦

Para empezar, sé que se los dicen mucho, pero felicidades por su gran revista. Yo la compro mes con mes y es genial. Mi duda es que yo tengo un control de Nintendo que dice Made in Japan y tengo un amigo que tiene puros controles que dicen Made in China. Por favor, díganme cuál no es original, porque no me gustaría ser dueño de uno que no lo fuera. También quiero decirles que adquirí el juego de DK 64 y me gustó mucho, la verdad está muy divertido. Es muy padre que hayan publicado la ubicación de las hadas, ya que no encontraba unas. Gracias por darnos tantos años de Tips y buena calidad en su publicación.

Gilberto Maza Solís
Tuxtla Gutierrez, Chiapas

Es chistoso, pero nosotros nos dimos cuenta de esto hace no mucho tiempo. Nosotros contamos con un N64 japonés, el cual compramos allá y los controles dicen Made in Japan, pero los que hemos conseguido aquí dicen Made in China. Lo más seguro es que esto se deba a la ubicación de las fábricas, pero esto no importa mucho, ya que funcionan igual y la calidad es la misma. Pero si tu control dice "Made in Japan" y lo compraste en un "lugar no adecuado", ten cuidado. Han de decir, "¡Qué lata dan!" pero es la forma de evitarles desilusiones. Procuren comprar sus productos en tiendas autorizadas y con el sello oficial de Nintendo para que no corran ningún riesgo.

♦

Bueno, empezaré por mandarles un afectuoso saludo y comentarles que me ha surgido una pequeña duda que espero que ustedes me ayuden a resolverla; bien resulta que en el especial de diciembre sobre Pokémon, en la sección de curiosidades, dan el nombre de los Pokémon en inglés y en japonés. Hasta ahí vamos bien, pero resulta que desempolvando un póster que ustedes publicaron en alguna revista vienen nombres distintos, como Hocus en vez de Abra o Foxfire en vez de Vulpix. ¿Qué pasó ahí? ¿De dónde sacaron esos nombres distintos que están en el póster?

Julius
México, D.F.

¡Hola! ¿Cómo están? Me siento mal porque no he recibido ninguna respuesta de los e-mail que he mandad, tal vez no me contestan porque no soy un experto en videojuegos, ni un cerebro para la computación o ningún super héroe y tal vez por eso no me contestan, por no ser una persona importante. Cuando les pregunté sobre los nombres falsos de los pokémons del poster que regalaron, no me dijeron nada, de perdida díganme "¡deja de molestar!" ¿O no?

Misael Mijangos Ordaz
Salina Cruz, Oaxaca

¡Deja de m... ¡no! Cómo crees, es broma. De una vez aprovechamos para decirles a todos aquellos que no ven publicadas sus cartas o no les contestamos directamente por e-mail, que no se preocupen, ya que todo lo que nos escriben lo leemos. Generalmente, aunque no veas ni tu nombre ni tu carta publicada en el Dr. Mario, por ejemplo, ten la seguridad que tu duda será resuelta. Un ejemplo de esto es que recibimos dos cartas con la misma duda y hubiera sido sufi-

ciente publicar una, pero como notamos algo de desesperación en el ambiente, decidimos hacer esto. Contestando la duda del poster, nuestra amiga Gail Tilden, encargada de la adaptación de los nombres japoneses de los Pokémon a la versión americana, nos envió una lista preliminar de los nombres que ya tenía, antes de que este juego se lanzara al mercado. Y como a veces pasa, a la mera hora, en NOA decidieron hacer algunos cambios en los nombres, algunos por ser poco originales, otros por su difícil pronunciación y otros nada más para que sonaran más bonito. Para mala suerte nuestra, estos cambios se hicieron cuando ya se estaba imprimiendo el póster.

♦

¡Los saludo, terricolas, vengo en son de paz! Oigan, ¿por qué ya no han hablado nada del Dophin ni del Game Boy Advanced? ¿Qué acaso ya cancelaron el proyecto los de Nintendo así como pasó con el Disk Drive?

Tontoide 52
Guadalajara, Jalisco

Bueno, pues el proyecto Dolphin fue retrasado y se supone que saldrá durante la primera mitad del 2001. El Game Boy Advanced saldrá en Noviembre, pero quizás también se retrase. Todo esto es seguro que lo confirmemos en Los Angeles y te haremos saber de volada qué pasa con estos sistemas.

♦

Saludos jugadores compulsivos (incluyéndome), me llamo Jaime Parada; para que sepan que en Chile igual leen su revista que esta muy buena, quería preguntarles ¿Cuándo saldrá Starcraft 64? Y también me gustaría saber qué paso con Ace, Ryo y Fox. Si alguien quiere conversar de juegos y otras cosas escriban a:

jak_zero-@mixmail.com

Jaime Parada Hormazábal
Concepción, Chile

Se tiene planeado que Starcraft salga a la venta el 12 de Junio de este año, esperamos que así sea. Respecto a lo segundo, lee lo siguiente.

♦

La verdad es que no sé como comenzar esta carta, quizás así: "Hola amigos de la mejor revista de videojuegos en la Vía láctea". Bueno quedémonos con esa. Esta carta se las debía de hace mucho tiempo (más de 8 años) y es lamentable que lo haya hecho en esta oportunidad. Les escribo con mucha tristeza y a la vez con mucha indignación ya que despues de 8 largos años de lealtad, de amistad y de afecto NUESTRA revista en Chile ha desaparecido estrepitosamente sin ninguna explicación. Sé que ustedes en México no pueden hacer nada pero en cierto modo son parte de esto, yo me sumo a la tristeza de muchos chilenos al darnos cuenta que NUESTRA revista ya no es nuestra y que nuestros "fieles" amigos (RYO, ACE etc...) como decían serlo, ni siquiera se despidieron de nosotros. Aún cuando la revista supuestamente sea mejor, a mi personalmente ya no me causa la misma sensación que antes, la de esperar ansiosamente cada mes a que llegara la revista de los chilenos. Aunque ustedes no lo crean el dolor me embarga, siento que todos estos años fueron una farsa. Espero que si ustedes tienen la posibilidad de hacer llegar esta molestia a los editores de la revista en Chile lo hagan en nombre de todos los chilenos. Para más remate, la revista llega con 2 ediciones de atraso, de todas maneras les deseo con mucha sinceridad lo mejor y espero que la revista nunca termine porque en mi siempre seguirán siendo los número 1.

Cristobal Marcos Mohor
Chile

Créenos que te comprendemos perfectamente, pues ha de ser duro estar familiarizado con una Club Nintendo que hablaba con tus modismos y con palabras que los chavos de tu país usen comunmente para hablar entre amigos, y que de repente le aumenten páginas a tu revista, pero que escriban unos mexicanos que dicen "chavo", "chance", "checa", etc., y que en resumidas cuentas ya no sientas que Club Nintendo es tuya. De hecho este es uno de cientos de e-mails que hemos recibido, explicando una situación parecida a la tuya. Y es por eso que tratamos de mantener un balance (y seguramente los lectores mexicanos lo han notado más que nadie) y tratamos de no usar tantos modismos, pero sinceramente nos cuesta trabajo escribir tan formal, pues Club Nintendo es una revista en la que nos hablamos "de cuates". Estamos buscando la manera de solucionar esto, pero lo que queremos decirte es que, aunque no seamos chilenos, tú, y el resto de los lectores, son importantes para nosotros. Respecto a Ace, Ryo y los demás pilotos, ya los contactamos y les dejaron un mensaje a sus lectores, que por cuestiones de espacio, tendremos que darlo hasta el siguiente número.

♦

No olvides seguir escribiendo a:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.
O mándanos un e-mail a:
clubnin@nintendo.com.mx
Visita la página de Gamela:
www.nintendo.com.mx



Desde que Golden Eye 007 de N64 logró ganarse la fama del mejor juego de primera persona, todos estuvimos a la expectativa de la continuación de este magnÌfico juego, debido a la salida de la secuela de la película en la cual estaba basado. Sin embargo, el título que pudo haberse convertido en un mejor juego que Golden Eye, Tomorrow Never Dies, no hizo su aparición en el N64 y mucho menos fue programado por Rare, sin embargo, esta compañía ya estaba preparando un título original, el cual prometía ser mil veces mejor que el de James Bond. ¿Su nombre? Perfect Dark. ¿Su protagonista? Joanna Dark. ¿Y es mil veces mejor que Golden Eye? Es más de mil veces mejor. A pesar de ser duramente criticado por los retrasos que tuvo su salida desde el anuncio de su aparición, al igual que Zelda: Ocarina or Time, cuando lo juegues vas a perdonarle esto a Rare y es más, hasta le vas a agradecer que lo haya retrasado, pues los detalles que pulió, llevaron a este juego a alcanzar la Perfección. Este tÌtulo pertenece al género de acción de primera persona y la historia es magnífica, donde se involucran muchos elementos que conocerás poco a poco; aquí aparecerán aliens, quienes se unirán a ti para combatir a su enemigo en común... ¿Quién será? Joanna Dark, a quien vas a controlar, es una espía, quien adquirió el apodo de 'Perfect', al graduarse con los máximos honores del Instituto Carrington. Toda la acción se lleva a cabo en el año 2023, cuando Joanna recive una señal de auxilio de un científico que trabaja en una corporación sospechosa. La primera misión de Joanna es infiltrarse en el cuartel general de dicha compañía, la cual está plagada de guardias, sin embargo, aunque esto se escuche como algo que los espías hacen dos veces a la semana, muy pronto Joanna se ve involucrada en una conspiración intergaláctica y tendrá que participar en una guerra masiva entre dos especies alienígenas. Aún hay más, pero



no queremos echarte a perder la sorpresa. Pasando a algo más técnico, los progamadores de Rare, en alguna ocasión, nos dijeron que aunque Golden Eye se convirtió en una obra maestra para muchos, ellos se quedaron con muchas ideas en el tintero, debido a razones de tiempo y a limitaciones de programación, pues aún no habían explorado toda la capacidad del N64. Así pues, en Perfect Dark incluyeron muchas de las cosas que no pudieron hacer en Golden Eye, lo que hace que PD sea un juego más apegado a la visión original de Golden Eye. Cada escenario de PD puede jugarse en uno de tres niveles de dificultad: Agent, Secret Agent o Perfect Agent. Entre más difícil sea el nivel, más misiones tendrás que completar. Y como en Golden Eye, podrás ganar 'cheats', si terminas las misiones en un tiempo determinado. Según Rare, esto es un premio para los jugadores más experimentados... pero no hay que preocuparse, pues de seguro en el 2002 nos van a dar las claves para obtenerlos, ja ja ja. Ser un agente secreto solitario es un trabajo difícil, a nadie le gusta, por eso Rare incluyó una opción interesante. Al terminar el juego en la dificultad Agent, obtendrás la ayuda

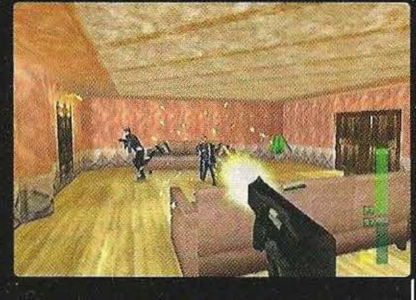


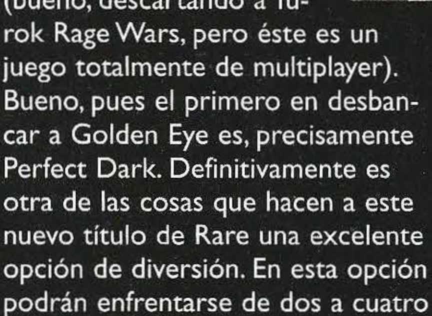


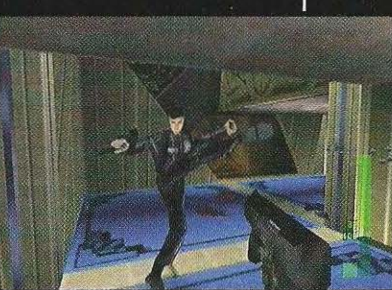


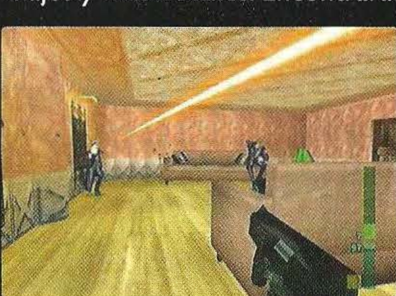


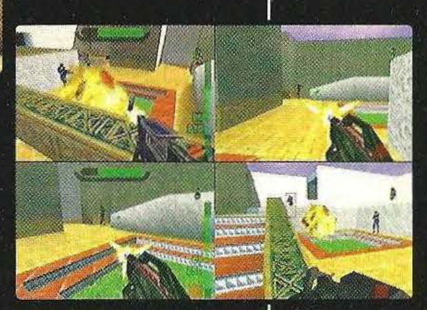
de un amigo controlado por la computadora, quien te ayudará a terminar el juego en el modo de Secret Agent. Pero si sigues echándole ganas y haciendo tu mejor esfuerzo, te ganarás a más compañeros, con lo que puedes obtener un total de cuatro, y será mejor que los tengas, pues cuando las cosas se ponen difíciles, necesitarás el máximo de ayuda posible. Definitivamente, y estarás de acuerdo con nosotros, lo mejor de Golden Eye es el modo de multiplayer, pues actualmente ningún juego de primera persona que tenga esta opción, tiene el mismo nivel de diversión (bueno, descartando a Turok Rage Wars, pero éste es un juego totalmente de multiplayer). Bueno, pues el primero en desbancar a Golden Eye es, precisamente Perfect Dark. Definitivamente es otra de las cosas que hacen a este nuevo título de Rare una excelente opción de diversión. En esta opción podrán enfrentarse de dos a cuatro jugadores simultáneamente y durante esta batalla tienes una amplia gama de armas, escenarios, personajes y más detalles. Encontrarás al rededor de 20 escenas, pero el detalle más curioso es que podrás elegir algunas de Golden Eye, como el Aztec Temple o el Complex. Conforme avances en el modo de un jugador, tendrás acceso a más escenarios de multiplayer. Una opción que hubiera sido buenísima y que













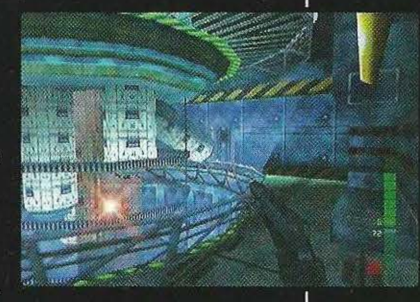
fue removida al final, es la de crear personajes para multiplayer usando rostros tomados de la Game Boy Camera. Esto lo pudimos probar personalmente y era muy divertido, pero por cuestiones que hablaremos en números siguientes, pues ya no la incluyeron, ni modo. Otra cuestión interesante es acerca de la inteligencia artificial de los enemigos; Rare está a punto de hacer que los personajes virtuales de verdad piensen, y esto se refleja en lo difícil del juego, pero no se trata de una dificultad desesperante, sino de una dificultad agradable que te hace pensar más en cómo derrotar a los enemigos. Otra opción que encontrarás es la de Challenge Mode, donde deberás poner a prueba tus habilidades en contra del CPU. Es un modo de simulación que al principio parece fácil, pero va adquiriendo dificultad conforme avanzas. Otro buen modo de juego es el de Cooperative Mode, en donde dos jugadores pueden ayudarse en el modo de historia... pero, ¿y si no quieres ayudar, sino sabotear? Pues también se puede, si activas la opción de Counter Operative Mode, pues aquí puedes tomar el papel de Joanna, mientras que otro 'amigo' controlará a un enemigo que normalmente lo hace el CPU y si Joanna lo elimina, inmediatamente reaparece en el cuerpo de otro enemigo. Estos modos son para



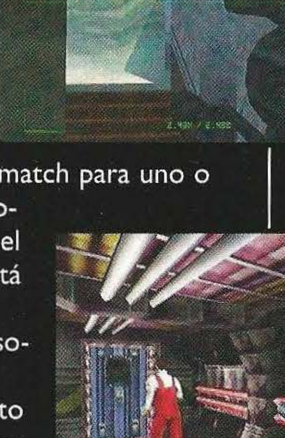




dos jugadores simultáneos y en pantalla dividida. La amplia gama de armas con la que contarás es otro punto a favor de PD. Tendrás más o menos 40 armas a tu disposición y necesitarás tener algo de habilidad para saber cuál usar en el momento correcto. Y, a diferencia de Golden Eye, elegirlas ya no será tan 'complicado' gracias a un menú de fácil comprensión, lo que te hará preocuparte más en jugar que en el botón que deberás presionar para cambiar de arma. Todos los efectos de sonido y el soundtrack son increíbles, y aunque llegue un momento en el que ni notes la música debido a tanto balazo, debes echarle un 'oído'. De los gráficos, no es necesario hablar de lo que estás viendo... son realmente increíbles, y los manejos de las fuentes de luz que ya aprendió a usar Rare, debería poner a temblar a las demás compañías. PD es compatible con el Expansion Pak, pero, a diferencia de su anterior título, DK64, no es necesario tenerlo para jugar... bueno, sí pero no. Si no cuentas con el Expansion Pak, sólo puedes jugar el modo de Deathmatch para uno o dos jugadores y el Challenge Mode. El modo de Solo Missions y el de tres o más jugadores sólo está disponible usando el Expansion Pak. Pero si no tienes este accesorio, este es el título que te hará conseguirlo. Además esta el punto extra de este juego, la futura compatibilidad con el Transfer Pak y la







versión de PD del Game Boy Color. Bueno, pues Rare excedió los límites con Perfect Dark, pues es un título que seguramente se convertirá en un clásico por lo bueno que está. El 22 de este mes llega este juego, así que ve preparando tu Nintendo. Por cierto, un detalle muy chistoso es que el nombre de la protagonista es el ideal para una heroína... ¿o qué diferencia hay entre Joanna Dark y Joan D' Arc (o sea, Juana de Arco)?

ESTRENOS DE MAYO

Incluye Renta GRATIS de Transfer Pack

Pokémon Stadium

N64 TRANSFER PAK INCLUDED!

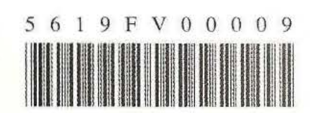
Mario Party 2

BLOCKBUSTER VIDEO

Zona de Juegos

Blockbuster® te da la renta de un VIDEOJUEGO GRATIS en la renta de otro igual o de mayor valor.

No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido hasta el 15 de junio del 2000.
Válido uno por membresía.







Para todos aquellos que gustan de las competencias a gran velocidad, soberbios gráficos y botes aparatosos, entonces no cabe la menor duda de que Hydro Thunder es el título que has estado esperando. Midway ha logrado hacer un juego bastante emocionante en donde debes tener reacciones rápidas y sobre todo mucha paciencia.

Gracias a la gran selección de hidro-máquinas que debes de ir obteniendo, le da una mejor perspectiva, ya que te obligan a probar los nuevos botes para obtener una mejor calificación.

Por otra parte, las pistas están súper completas y detalladas, y por si fuera poco, todas cuentan con rampas y caminos alternos que te ayudarán a llegar en una mejor posición.

Pero basta de charla, veamos más a fondo cada una de sus características.

Botes:

Con chasis modificados, motores de carreras prototipos y diseños aerodinámicos, estos poderosos botes de carreras te proporcionarán grandes velocidades de entretenimiento. Cada uno tiene diferentes características que lo hacen único. Te recomendamos que pruebes cada uno de ellos para que dependiendo de las condiciones de las pistas, sepas cuál utilizar.

Damn The Torpedoes:

Este es un excelente bote como para comenzar a competir en Hydro Thunder. Es estable y lo mejor de todo, fácil de controlar. Procura mantenerte a una buena distancia de tus oponentes, ya que es probable que en ocasiones te lleguen a voltear el bote. Cuenta con una máquina Twin 525 HP Turbocargada Silva Trek, por lo que su impulso es bastante bueno.

Midway:

Este es un muy buen bote para comenzar en las competencias de Hydro Thunder, es súper fácil de controlar y es increíblemente estable, por lo que es difícil que te lleguen a voltear mientras conduces este bote. Lo malo es que tiene una de las máquinas más lentas de la competencia, así que sólo te lo recomendamos si apenas estás calentando motores. El motor es un Marine 850 HP Browning V-Drive con una sola propela extra, por lo que casi no le da mucha potencia cuando lo utilizas.

Miss Behave:

Este es un bote bastante rápido para ser de los primeros que puedes seleccionar y aunque es pequeño, su peso es suficiente como para embestir a tus contrincantes y sacarlos de balance fácilmente. Por otra parte, el Miss Behave



cuenta con un motor customizado Golffman 1800 HP con dos propelas contra rotatorias, lo que le da una gran ventaja con respecto a velocidad. Por otra parte, gracias a su diseño, este bote se puede mantener por más tiempo en el aire y obviamente, esto lo puedes utilizar como ventaja, sin embargo, por ser un bote pesado, es más fácil que se te derrape al tratar de dar una vuelta muy cerrada.

Banshee:

Este en verdad es una preciosidad de bote, tiene muy buen control y es bastante ligero, pero debido a esta última característica, te recomendamos que mantengas a tus oponentes a una distancia considerable ya que es presa fácil de los botes con mayor peso. Por otra parte, el Banshee cuenta con un motor 900 HP Patterson Firespitter con turbina doble y una propela con gran ángulo, por lo que cuenta con una velocidad considerablemente buena al igual que con un turbo potente, ideal para competidores un poco más avanzados.



Tidal Blade:

Este es un verdadero bote de carreras, por su diseño alargado, puede alcanzar muy buenas velocidades, además es lo suficientemente estable como para embestir a los demás competidores, sacarlos de balance y dejarlos fácilmente en una posición incómoda (para ellos, obviamente). Por otra parte, es muy bueno para cortar las curvas utilizando el turbo y todo mundo puede acostumbrarse a ello, sin embargo te recomendamos mantener el tanque del turbo con una buena reserva de combustible. Cuenta con un motor dual 2000 HP Carbonell modificado con una tremenda propela especial para el Tidal Blade, por lo que ofrece una gran velocidad, aparte el turbo se activa con dos micro cohetes que le dan un gran empujón.

Thresher:

Este es otro bote con el cual podrás adoptar una posición ofensiva ya que con su gran peso, es fácil golpear a los otros botes para desequilibrarlos y sacarlos de la jugada. Lo mejor de todo es que el Thresher tiene un excelente control y casi no pierde velocidad en las curvas, así que te será de muchísima utilidad en pistas con demasiadas curvas cerradas como en Venece Canals. Cuenta con un motor dual 800 HP de Wilson Motors Turbocargado con propelas grandes, además de unos megacohetes que se activan para proporcionarle un gran turbo.



Cut Throat:

Este bote es bastante veloz, pero el control es muy pobre, de hecho cuesta mucho poder estabilizarlo, pero el escudo al utilizar el turbo es muy eficiente, de hecho se activa instantáneamente, por lo que puedes adoptar una posición neutral. Cut Throat pierde mucha velocidad al dar curvas muy cerradas, te recomendamos que utilices el escudo para destazar a tue enemigos en cuanto entren a las curvas y así te mantendrás en una buena posición. Gracias a su chasis y diseño aerodinámico, este bote puede permanecer por un buen tiempo en el aire, una gran ventaja para pasar rápidamente a los competidores que se queden en el agua. Tiene un motor 1200 HP Ranck con una propela dual contra rotatoria que le da gran potencia, al igual que dos propulsores de megacohetes para darle el gran turbo.

Razorback:

Este es uno de los botes más raros en toda la competencia de Hydro Thunder, tiene muy poca estabilidad, el control está medio difícil, pero alcanza grandes velocidades y su escudo se activa en cuanto comienzas a utilizar el turbo, por lo que puedes adoptar una posición bastante ofensiva, pero aún así debes tener cuidado. Tiene un motor triple 650 Starich 5.7 con una propela DuRanc que le da su potencia, además de tres súper cargados motores fuera de borda para darle su velocidad turbo.





Rad Hazard:



Este bote es un verdadero tanque, por lo que puedes mantener una actitud agresiva contra los demás competidores sin ningún problema, además cuenta con un excelente escudo que se activa en cuanto utilizas el turbo, un punto ofensivo más a su favor. Recuerda que Rad Hazard tiene demasiado peso, por lo que se patina fácilmente en curvas muy cerradas, así que tendrás que utilizar el turbo para recuperar el curso del bote o por otra parte, anticiparte a las curvas para que no te cueste mucho trabajo dar las vueltas. Gracias a que esta nave fue encontrada en el hangar 52, cuenta con un motor subatómico de antimateria, haciéndolo el bote más raro de todos, además de que abre un ventilador para dejar salir energía proporcionándole la velocidad turbo.

Aquí te presentamos un diagrama de más o menos cuáles son las características de los diferentes botes estándar que puedes obtener a lo largo del juego. x

Nombre	Icono	Categoría	Clasificación	Estrategia	Velocidad	Turbo	Control	Estabilidad	Activación del Escudo	Resistencia al Impacto
Dam The Torpedoes		Fácil	Catamaran	Defensiva	★★	★	★★★★	★★★★	★★	★★★★
Midway		Fácil	V-Hull	Defensiva	★★★	★★	★★★	★★★★	★★	★★★★
Miss Behave		Fácil	Modified V-Hull	Defensiva	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★
Banshee		Media	Hydroplane	Defensiva	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	★★
Tidal Blade		Media	Modified V-Hull	Ofensiva	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★
Thresher		Media	Modified Catamaran	Defensiva	★★	★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★
Cut Throat		Difícil	Modified Hydroplane	Ofensiva	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★★★	★
Razorback		Difícil	V-Hull	Ofensiva	★★★★	★★★★★	★	★	★★★★★	★
Rad Hazard		Difícil	Prototype Hydroplane	Ofensiva	★★★★	★★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★★

Pistas:

Gracias a que las competencias de Hydro Thunder son totalmente ilegales, toman cualquier área con agua por la fuerza para realizar las carreras. Cada una de las pistas son totalmente diferentes y casi siempre son en ríos, para darle un mucho más emoción a esta competencia.

Thunder Park:

Esta es la primera pista oficial de la competencia, por lo que tendrás que darle 3 vueltas a este circuito para ganar los suficientes puntos y proseguir en Hydro Thunder. Dicho circuito se encuentra en San Diego California y no es una pista demasiado difícil, podríamos decir que es una pista estándar en donde tienes que correr a gran velocidad para estar a la cabeza de los competidores.

Lost Island:

Una de las pistas más fáciles de toda la competencia.

Este río se encuentra en una isla volcánica tropical en algún lugar en el Sur del Pacífico. Tiene impresionantes cascadas, zonas con rápidos y varios saltos, que utilizándolos bien, te darán la supremacía como para llegar en un buen lugar.



Artic Circle:

Una gigantesca formación de hielo en el ártico ha formado un río singular, digno de ser utilizado para entrar a competir en él. La competencia comienza cerca del área de pesca en una isla, el río te lleva justamente hacia las formaciones glaciares a través de túneles subterráneos hasta que sale al océano que es donde termina la carrera. Esta es una de las pistas difíciles, ya que cuenta con diversas curvas pronunciadas al igual que saltos inesperados.



Greek Isles:

Esta pista se encuentra en el mar Mediterráneo, en donde los competidores deberán cruzar parte de la moderna Grecia e introducirse en áreas recónditas de las ruinas de antiguas civilizaciones. Como te podrás imaginar, en este punto de Hydro Thunder la competencia se pone bastante buena, con varias vueltas y diversos recovecos que deberás cruzar a gran velocidad para ganar la carrera.





Lake Powell:



En esta ocasión nos vamos al estado de Utah en los Estados Unidos, en uno de los más largos lagos hechos por el hombre.

Con sus gigantescas murallas y estrechos rápidos, deberás cruzar a estrepitosas velocidades por las ruinas Anasazi y peligrosos túneles para llegar a la meta. Desgraciadamente tendrás que hacerle frente a la policía de este estado, evitando que te infraccionen por correr en uno de sus más preciados lagos.



The Far East:

Como su nombre lo dice, ahora competirás en el lejano Este, para ser más precisos, en China. Este es un río que ofrece una pista única con bastante reto y bellos paisajes. La competencia comienza desde las místicas montañas de la China y baja hasta pequeñas aldeas, recorriendo canales y estrepitosas esquinas lo suficientemente angostas, como para estrellarte con gran facilidad.





Venice Canals:

Justo lo que necesitabas, un excelente viaje por la romántica ciudad de Venecia, sólo que la policía local no está tan de acuerdo con que más de una docena de botes crucen por su ciudad causando estragos a lo largo y ancho de ella. Desgraciadamente para los habitantes, esta competencia se llevará acabo gracias a la estructura de sus ríos y complejidad de la cuidad. Una pista con un verdadero reto para todos los amantes de la velocidad.





Ship Graveyard:

Esta bahía desierta fue alguna vez una planta militar, por lo que aún está resguardada por fuerzas militares, quienes tampoco están muy de acuerdo con que una banda de civiles atraviesen sus instalaciones en una frenética carrera. Gracias a la gran variedad de túneles con los que cuentan estas instalaciones, el grupo de Hydro Thunder ha tomado la decisión de llevar a cabo la competencia en ese lugar.





Esta en verdad, es una de las pistas más "locochonas" en las que Hydro Thunder ha decidido tomar parte para la competencia. Un meteorito ha caído en la ciudad de New York y ha inundado todas sus calles creando una total y masiva destrucción. Sus estrechos rápidos y escalofriantes curvas, junto con sus túneles subterráneos tan variables, hacen de esta pista una de las más dinámicas y la más difícil, en la que tendrás que hacer el mejor uso de tus habilidades.

N.Y. Disaster:



Una vez que logres pasar todas estas pistas, irás obteniendo otras cuatro áreas extras, en las que podrás competir para abrir otras opciones como: Botes extras, los cuales tienen diferentes características en comparación con los botes normales, por lo que te los recomendamos de sobre manera.



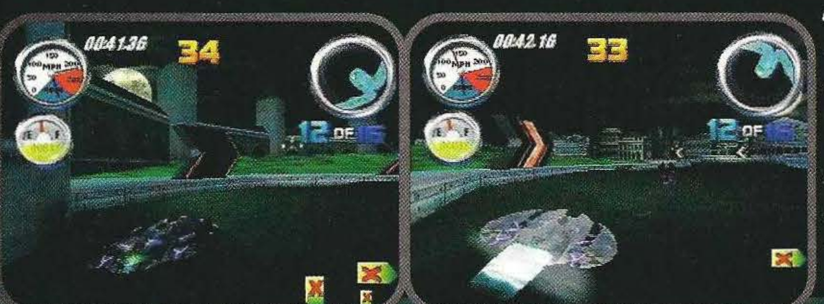




Estratégias:

Antes que nada, debes tomar en cuenta el peso del bote, al igual que su capacidad para mantenerse dentro del agua, esto es muy importante ya que al dar las vueltas son factores fundamentales para darla de tal manera que procures no perder demasiado impulso. Nos referimos a que siempre trates de mantener el curso del bote en dirección recta y en dado caso de dar alguna curva, trata de darla lo más suavemente posible, para que no pierdas mucho impulso. Existen otros botes que casi no se mantienen dentro del agua, así que al tratar de dar una curva algo cerrada, estos se patinan; para estos casos, te recomendamos que siempre trates de mantener el nivel del Turbo con una pequeña reserva y así al dar la vuelta, puedas redireccionar la trayectoria del bote y recuperar rápidamente la velocidad.





Al comenzar la carrera puedes obtener cuatro segundos de Turbo si haces correctamente la siguiente secuencia: Al comenzar la cuenta regresiva, presiona el acelerador hasta que aparezca el número 2, en cuanto comience a alejarse el número 1, vuelve a presionar el acelerador y no lo vuelvas a soltar, al comenzar la carrera tendrás esos 4 preciados segundos extra.





Procura abrir muy bien los ojos para encontrar los atajos necesarios y obtener Turbos extras, además de ganar algunos segundos, cruciales para que ganes sin mucho esfuerzo. Siempre que tomes una rampa, procura encarrerarte lo suficiente para que puedas alcanzar los Turbos. Además debes tomar en cuenta que al ir en el aire, tu bote no tiene ningún tipo de fricción, ocasionando que puedas alcanzar mayores velocidades sin problemas.





Es también muy importante que aprendas a realizar los saltos en cualquier momento durante las competencias, ya que muchas veces puedes encontrar cosas muy interesantes, así como buenos atajos. Para realizar dicha acción necesitas estar en movimiento (si no, no tiene caso el salto), en cuanto creas que es el momento conveniente, suelta el acelerador, rápidamente presiona el freno seguido del botón de turbo y así tu bote realizará el salto. Recuerda que algunos botes saltan más que otros, al igual que algunos se mantienen por más tiempo en el aire.



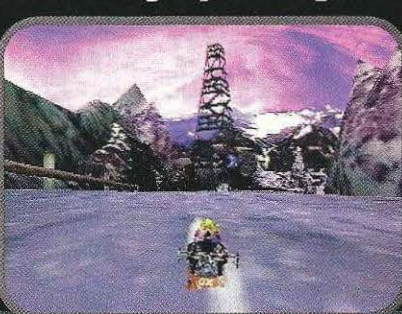


Otro punto que no podemos dejar fuera es el hecho de noquear a tus oponentes mientras tienes el escudo, el cual se activa al utilizar el turbo. Debes recordar que algunos botes lo activan más rápido que otros, así que ten mucho cuidado.



Como te podrás dar cuenta, este juego cubrirá todas tus necesidades de velocidad y adrenalina por un buen rato, cuenta con pistas extras y con otro tanto de botes, desgraciadamente este título es un poco corto, por lo que tal vez llegues a terminarlo en un par de días, sin embargo, es una verdadera joya para enfrentar a tus amigos por una gran competencia llena de emoción y reto.





Lo bueno es que puedes rejugarlo varias veces para encontrar todas las pequeñeces con las que cuenta, hemos encontrado una gran variedad de atajos y áreas ocultas dentro de las pistas, así que te tomará bastante tiempo poder decir: "Yo soy el rey en Hydro Thunder", ¡Buena suerte!




tips de Shadow Man

Shadowman es un juego bastante largo y de intensa búsqueda para encontrar todos los ítems, así que hemos decidido dividirlo en dos partes básicas. La primera consiste en Armar el L'Eclipser. Sigue bien los pasos que te damos y te será muy fácil llegar a la segunda parte de estos Tips.

Parte 1
Armar el L'Eclipser

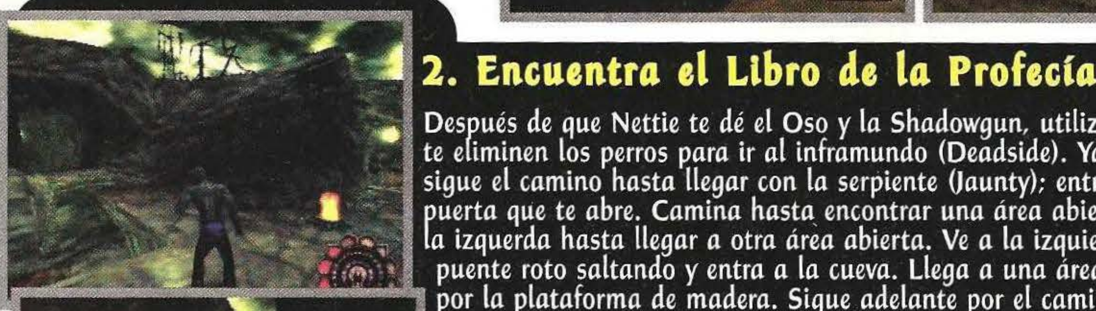
1. Obtén el Osito Teddy (Teddy Bear) y la Shadowgun



Desde donde empiezas, sigue el camino, saltando todas las zanjas que veas. Sube la rampa, salta la zanja y cruza el puente, pero salta poco antes de la mitad, porque éste se rompe (si te caes, regresa por la cueva de la derecha). Sigue el camino y te encontrarás a un perro, ve por donde él se va; llega hasta donde hay una cuerda, salta y Michael se agarrará automáticamente. Cruza y ya del otro lado, camina un poco hasta llegar a una subida; salta para agarrarte de una orilla. Ya que estés en tierra firme, camina un poco más y verás la entrada de la iglesia. Entra y Nettie te dará la Shadowgun y el Oso Teddy.




2. Encuentra el Libro de la Profecía



Después de que Nettie te dé el Oso y la Shadowgun, utiliza el oso o deja que te eliminen los perros para ir al inframundo (Deadside). Ya estando aquí, sigue el camino hasta llegar con la serpiente (Jaunty); entra a la cueva por la puerta que te abre. Camina hasta encontrar una área abierta, ahí camina a la izquierda hasta llegar a otra área abierta. Ve a la izquierda y cruza el puente roto saltando y entra a la cueva. Llega a una área abierta y escala por la plataforma de madera. Sigue adelante por el camino hasta que regreses al punto donde empezaste, pero no te espantes, porque estarás en la parte de arriba, ya aquí entra por la cueva. Hasta el final te encontrarás con la primera de varias puertas con forma de sarcófago que hay en el juego y para abrirlas necesitas cierto número de Dark Souls recolectadas. En esta puerta no necesitas ninguna alma, por eso se llama cero. Párate enfrente de la puerta y presiona el botón C-Izquierda para abrirla. Atraviesa la puerta y sigue el camino hacia el siguiente cuarto (Paths of Shadow). Llega al pedestal con flamas y obtén el Libro de la Profecía (Book of Prophecy).





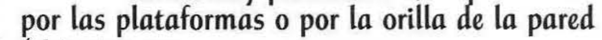
3. Obtén el Baton





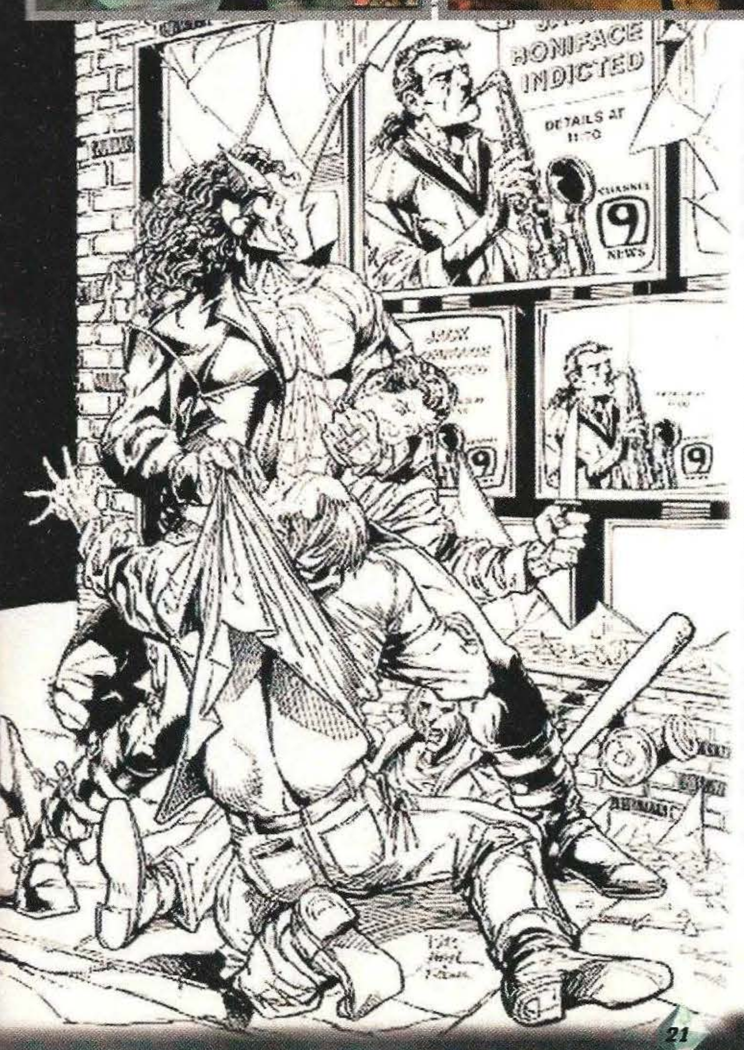
Lo primero que debes hacer para obtener el Baton, es entrar al templo de la vida que se encuentra después de pasar por la puerta de Ataúd Cero, cruza el puente para llegar a una cueva en donde verás 2 entradas al frente; entra por cualquiera y saldrás a un área donde se aprecia una choza del lado derecho, llega hasta ahí y entra al estanque de sangre por el lado izquierdo de la choza para que encuentres una cueva submarina la cual te llevará al switch para que puedas pasar por la choza. Después de pasar por la choza ve a la derecha y empieza a subir por la rampa y justo subiendo verás otro camino que te lleva a la cueva de arriba. Saliendo de la cueva ve por el camino derecho hasta llegar a otra cueva la cual te conduce a la entrada del templo. Cuando entres al templo y llegues a un santuario (donde se utiliza el Baton), ve por la derecha pasa por las plataformas que están en el fuego pero no te quedes sobre de ellas porque se hunden, después ve a la izquierda y ya que estés del otro lado, salta hacia donde está un Loa en la pared; sigue por esa pared, da la vuelta y sigue por ese camino hasta que llegues a un cuarto donde hay plataformas, te puedes ir por las plataformas o por la orilla de la pared (si te vas por la orilla de la pared cuando saltes hacia atrás, muévete rápido por los picos que salen del piso), sigue el camino, después ve a la izquierda y cuando caigas, ten lista tu arma por que te saldrán varios enemigos o si eres rápido llega al hueco que está en el piso para llegar por fin llegar al lugar donde puedes ganar un poco más de espíritu (cuando juntas 100 Loas) y también encuentras el Baton.















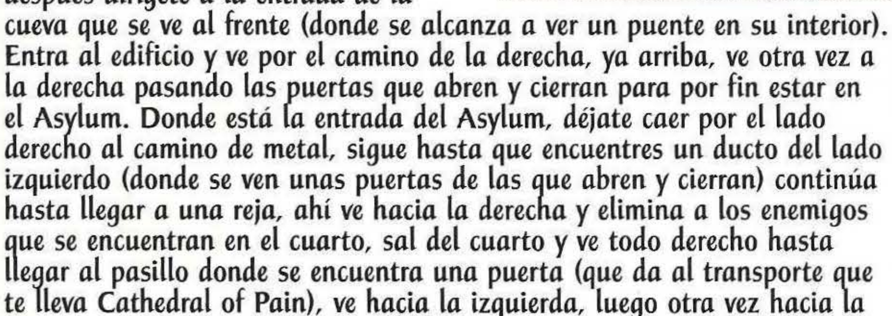
4. Obtén el Asson.

Utiliza el Teddy Bear para ir al Path of Shadow, entra a la puerta de Ataúd Uno y sigue derecho pero pasando la choza y llegando al área donde está la cueva para ir al Templo de la Vida. A la izquierda activa un switch para que aparezca una cuerda que cruza hacia el otro lado y se encuentra otra cueva, entra y ahí dentro, sube por las plataformas y por la orilla de la pared para que llegues al camino de madera que está arriba. Al final del camino salta hacia la pared para sujetarte de la orilla. Al final de la orilla salta hacia atrás, sigue por el camino de madera y a la izquierda está el Asson.





5.Obtén la "Engineer's Key".

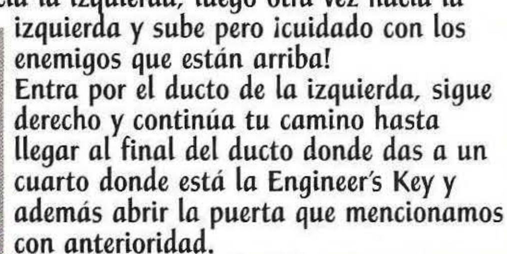


Ahora tenemos que llegar al Asylum para obtener la Engineer's Key. Regrésate a Paths of Shadow y entra la puerta de Ataúd Uno. Después déjate caer del lado izquierdo del puente para que entres a la puerta de Ataúd Dos y después dirígete a la entrada de la cueva que se ve al frente (donde se alcanza a ver un puente en su interior). Entra al edificio y ve por el camino de la derecha, ya arriba, ve otra vez a la derecha pasando las puertas que abren y cierran para por fin estar en el Asylum. Donde está la entrada del Asylum, déjate caer por el lado derecho al camino de metal, sigue hasta que encuentres un ducto del lado izquierdo (donde se ven unas puertas de las que abren y cierran) continúa hasta llegar a una reja, ahí ve hacia la derecha y elimina a los enemigos que se encuentran en el cuarto, sal del cuarto y ve todo derecho hasta llegar al pasillo donde se encuentra una puerta (que da al transporte que te lleva Cathedral of Pain), ve hacia la izquierda, luego otra vez hacia la izquierda y sube pero ¡cuidado con los enemigos que están arriba!
Entra por el ducto de la izquierda, sigue derecho y continúa tu camino hasta llegar al final del ducto donde das a un cuarto donde está la Engineer's Key y además abrir la puerta que mencionamos con anterioridad.















Servicio de Gorra

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
TEL. VENTAS: 55-35-20-90,
SERVICIO: 55-92-67-66, 55-92-68-39.
EXT. 122 Y 167
INSURGENTES SUR #686 COL. DEL VALLE
TEL. 56-87-73-59, 55-36-15-84

Si tus cartuchos de NES, Super NES o Nintendo 64 necesitan limpieza porque no hacen bien contacto, tráemelos o mándamelos. Aquí les damos el servicio profesional sin que te cueste un solo centavo.

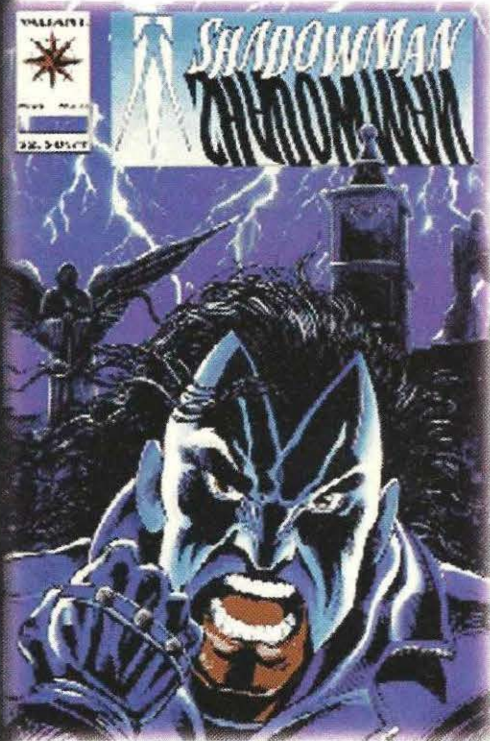
Si vives en provincia yo te los mando de regreso ¡también de gorra!

6.Obtener la Lune (Primer pieza del L`Eclipse).





Ahora regresa a Paths of Shadows con el Teddy Bear y dirígete a la puerta de Ataúd Uno para llegar a un puente y ahí te vas a la izquierda donde está la puerta de Ataúd Dos, entra y del lado izquierdo, está otra puerta de Ataúd Tres donde está la Lune.



7.Obtener el "Gad Toucher".



Después de tomar la Lune, saliendo y en frente, está otra puerta de Ataúd Tres, entra y baja la rampa que está en espiral y llegarás a una





cueva; saliendo ve hacia la izquierda, ya dentro de la caverna ve por las rampas del lado derecho hasta llegar a un estanque de sangre al que te tienes que sumergir para llegar al Templo del fuego.
Ya ahí, tienes que encontrar 4 puertas donde hay un switch (ten cuidado porque al accionar cada switch las hermanas de la sangre despertarán y te atacarán, te recomendamos salir rápido de este lugar). Otro se encuentra hasta arriba donde terminan las escaleras y el último está antes de llegar a la pirámide (por así decirlo), que se forma después de activar los switches (en total son seis). Sube y ve derecho hasta llegar a un área grande, ahí tienes que activar cinco switches más (aquí pasa lo mismo que con los otros, así que cuídate de las hermanas de la sangre porque aquí será difícil eliminarlas) para que el altar donde te dan el Gad Toucher se una y así obtenerlo.





8.Obtener el "Poigne".

Ahóra que tienes el Gad Toucher puedes ir por el Poinge que se encuentra en la segunda entrada de hasta arriba (donde está un bloque incandecente), aquí empuja el bloque para pasar y ahí dentro encontraras una puerta de Ataúd cuatro abrela y lo encontrarás.



9.Obtén el "Flambeau".

Ahora trepa la cascada de sangre (la que está a la izquierda entrando al cuarto del Poinge), ya arriba déjate caer, pero no olvides tomar el Darksoul que se encuentra en ese lugar. Una vez abajo ve a la derecha y sigue la pared izquierda hasta llegar a la puerta de Ataúd Cinco donde se encuentra el Flambeau.









10.Obtén el primer retractor.

Regrésate a la cueva donde hay dos puertas de Ataúd y la cueva que te lleva al templo de fuego (después de bajar la espiral), entra a la puerta de Ataúd Cuatro y ve hacia la izquierda. Sube por las rampas del lado izquierdo y déjate cear por el hueco del piso para que llegues al lugar donde está el tren, entra en él y cuando llegue al otro cuarto, ve del lado derecho, trepa a la pared para que llegues a una puerta que está del lado izquierdo, entra y llega hasta una pared donde hay 2 cerraduras y una puerta, utiliza la Engineer's key en la cerradura de la izquierda para abrir la puerta, la cual te conduce al primer retractor.





11.Detén el primer pistón.

Ve al cuarto donde está el tren y sube al transporte que te lleva al Engine Block sigue el camino hasta que des con Luke (por si no te acuerdas, Luke es el hermano de Michael) y ve a la puerta de la izquierda, la cual te conduce al Control Room Uno, donde tienes que introducir la siguiente clave para detener el primer pistón (de izquierda a derecha, aunque aquí no importa el orden): 555.





12. Obtén La Soleil (segunda pieza del L' Eclipser).



Regrésate a donde se encuentra la puerta de Ataúd Cinco (junto a la cueva que te lleva al tren), ábrela y encontrarás: La Soleil.







13. Obtén el segundo retractor.



Ya que tomaste La Soleil sigue adelante hasta llegar a un estanque de sangre y sumérgete; ve a la derecha donde encontrarás una entrada la cual te lleva arriba, pasa al otro lado y encontrarás una cerradura en la cual tienes que usar la Engineer's Key que abre la compuerta al Playroom. Nada hasta encontrar la salida (en donde te espera una grata bienvenida). Después de tan grato saludo, baja y ve hacia la izquierda, cruza el puente y luego otra vez a la izquierda para llegar por fin al segundo retractor.



14.Obtén la Enseigne.

Regresa a Path of Shadow y sigue el camino hasta llegar a la choza (te acuerdas). Sube por la cascada de sangre que está a la derecha (ya has de conocer el camino, ya que debiste tomar el Darksoul que se encontraba ahí), dentro de la "casa" déjate caer de tal forma que caigas en el camino de abajo y te conduce a la puerta de Ataúd Seis donde está la Enseigne.





15.Obtén el Gad Marcher.

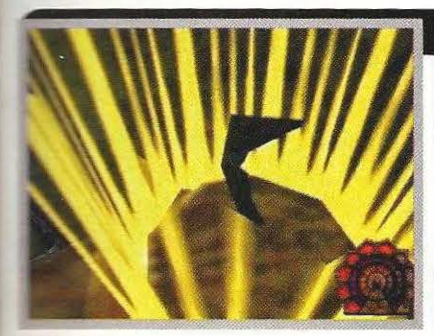
Regresa a donde está otra puerta de Ataúd Seis (la que está después de tomar La Soleil y antes de entrar a la cueva que te lleva al Playroom); saliendo ve de lado izquierdo y entra a la cueva, esta te llevará al Templo de la Profecía. Adentro busca una estatua gigante (el segundo cuarto entrando) y del lado derecho de la estatua encontrarás un switch que activa las cascadas de sangre, ya que lo actives regrésate al cuarto anterior y verás que de la columna del centro, salen cascadas de sangre. Trepa hasta arriba y luego ve a la izquierda. continúa tu camino hasta llegar a un cuarto donde se encuentra un switch junto a un mecanismo en el centro, presiona tres veces el switch para seguir adelante (pero ponte listo, porque a la segunda vez, las hermanas de la sangre despertarán), sigue tu camino para que llegues a un cuarto donde hay varios switches y hay dos caminos, ve por la derecha y empuja el bloque incandescente para continuar tu camino.



Cuando llegues al cuarto que es un laberinto, ve pegado a la derecha hasta que encuentres una orilla para trepar y llegar arriba donde se ve una entrada. Entra y continúa por ese camino hasta llegar a la entrada de un domo, sigue por ahí hasta que encuentres otra entrada parecida a la primera, pero que se encuentra abajo, salta desde la orilla para llegar (te recomendamos tomar vuelo para que llegues), sigue adelante y por fin llegarás al altar donde te dan el Gad Marcher.









16.Obtén el Marteau.

El Marteau se encuentra en la puerta de Ataud Siete que está antes de llegar al Templo de la Profecía, así que sólo tienes que juntar los Darksouls necesarios para obtenerlo.



17.Encontrar La Lame (tercer pieza del L' Eclipser).

Usa el Teddy Bear para ir a Path of Shadow, pasa la Puerta de Ataúd Uno y luego la dos para que llegues al área donde estaba la primera parte del L' Eclipser, ahí busca el altar y utiliza el Baton para teletransportarte . Después de eso ve hacia la izquierda, donde encontrarás otra puerta de Ataúd Siete donde se encuentra la última pieza.







18.Armar el L' Eclipser.

Ahora que tienes las tres piezas del L' Eclipser usa el Teddy Bear para ir con Nettie quien armará el L' Eclipser y hará caer la noche en el mundo de los vivos, pero a consecuencia de eso, cae en un sueño profundo. Como te imaginarás Michael LeRoi, ya puede ser Shadow Man en el mundo de los vivos y ahora sí detendrá a los cinco asesinos seriales y después a Legion.





Dirígete a la Cathedral of Pain para empezar a enfrentar a los Serial Killers:

19.Derrota al "video nasty killer" (Milton Pike).





Ya dentro de Cathedral of Pain ve del lado izquierdo del primer pasillo, este te lleva al portal donde está Milton Pike. Para derrotar a Milton sigue los siguientes consejos: Aquí mantente en movimiento y dispárale a distancia (utiliza el Enseigne, ya que será de mucha ayuda). En este lugar tienes que encontrar un Acumulator que se encuentra al fondo del lado izquierdo, en un cuarto cerrado que puedes abrir con un disparo de la Shadowgun.

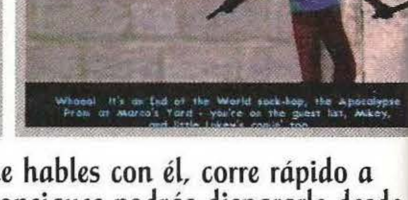




20. Derrota a "Repo Man" (Marco Cruz).

Ya que derrotaste a Milton Pike regresa a Catheral of Pain con el Teddy Bear y del lado derecho, la segunda entrada te conducirá con Marco Cruz.







Para derrotarlo fácilmente después de que hables con él, corre rápido a las escaleras antes de que él baje, si lo consigues podrás dispararle desde las escaleras si que tú recibas daño alguno y puedas derrotarlo.

21. Obten el Gad Nager (Tatuaje Tres).

Ahora dirígete a la puerta de Ataúd Ocho (por si no te acuerdas, regresa al área donde tomaste la primera parte del L'Eclipser y en ese lugar hay un santuario en el cual utilizas el bóton para llegar a la puerta). Entrando por la puerta, sigue por la pared del lado izquierdo y activar el switch para que baje una estatua (prepara tus armas porque las molestias de siempre despertarán),ahora activa el otro switch de la derecha, baja la otra estatua y abrirás paso al Templo de la Sangre.Ya adentro, activa el switch de la derecha para que la estatua que está arriba de ese mismo lado baje, sube a donde estaba la estatua y encontrarás un camino que te llevará a un cuarto con trampas, sigue por el lado izquierdo para continuar tu camino.





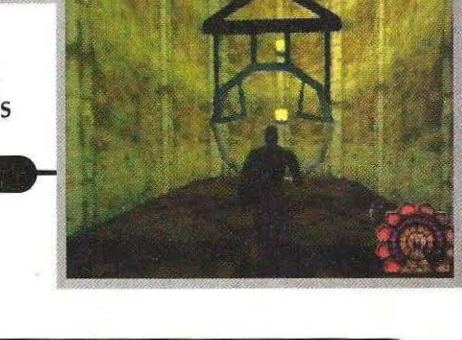


Pasando al otro cuarto, trepa a la pared del lado derecho donde están



las guillotinas (calcula el momento exacto para pasar). Al pasar al cuarto siguiente, activa el switch que se encuentra derecho para cruzar el cuarto, pero ten cuidado al cruzar, ya que si te toca una guillotina, te espera un chapuzón de lava hirviente.
En el otro cuarto del lado derecho, encontrarás una entrada donde hay fuego incandescente y de frente hay un Govi (cuidado con las guillotinas). Del otro lado del Govi hay un pasaje, el cual te lleva al lugar donde está el altar pero primero tienes que activar 5 switches que se encuentran alrededor para que actives el altar y poder tomar el Gad Nager (ten cuidado, ya que las "islas" de piedra se hunden y además no faltará quien te moleste).









22. Obtén el Calabash.





Para obtener el Calabash, tienes que llegar a la puerta de Ataúd Nueve que se encuentra en el Templo de la Sangre. Primero entra al templo y ve del lado derecho (como si fueras al altar del tatuaje), entrando al cuarto de trampas y arriba del lado derecho hay camino hacia una entrada donde está un switch que activa un "mazo" grande el cual hace un puente y te abre paso. En ese lugar déjate caer a la izquierda y pasa por el puente que se formó para que llegues a un cuarto donde hay dos switches, estos te sirven para bajar las estatuas. Regrésate hasta donde estaban las estatuas, para llegar a la puerta de Ataúd Nueve y obtener el Calabash.



23. Obtén el tercer retractor.




Regresa a donde están las puertas de Ataúd (donde entraste al Templo de la Sangre) y abre la puerta de Ataúd Nueve para llegar a Undercity. Utiliza el Flambeau para iluminar tu camino ya que este nivel es muy obscuro. Entrando del lado derecho verás una puerta, subе por ahí y luego, sube las plataformas que están a la derecha de la puerta para que saltes a un tubo y de ahí saltes hacia una puerta. Entrando, cuídate de los enemigos y de frente encontrarás una cerradura donde debes utilizar la Engineer's Key para activar las plataformas. Sube las escaleras y del lado izquierdo, verás unos paneles de control para que los utilices para subir. Ya arriba, sube en la plataforma que se mueve y cuando veas una entrada, dirígete a ella, del otro lado, ve hasta abajo y activa también las plataformas para que encuentres aquí otra entrada; derecho encontrarás un cuarto con varios enemigos, elimínalos y entra a la puerta, saliendo ve a la izquierda y pasando la puerta llegarás a donde se encuentra el tercer retractor pero cuidado, porque hay muhos enemigos merodeando el lugar.






24. Derrota a Jack.

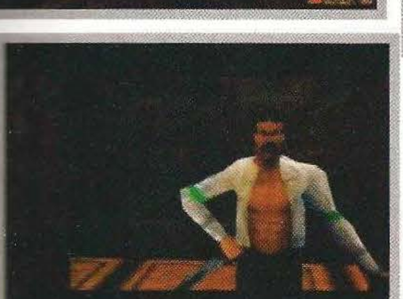


Regresa a cathedral of painy del lado izquierdo la segunda entrada se encuentra el portal hacia Jack (utiliza un retractor para activarlo). Llegando en el escritorio encontraras el diario de Jack, saliendo del cuarto ve hacia la izquierda,despues ve hacia la derecha para que te subas a un ductoel cual te llevara a un estanque de agua, entra y sal del otro lado donde se encuentra un elevador,activalo y cuando se detenga sigue derecho para encontrar un acumulator.

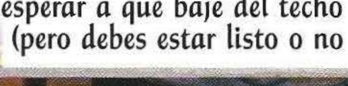






Resgresa a donde está el elevador y del lado derecho verás un camino; para detener las aspas desactiva el interruptor que está a la izquierda de las aspas, después continúa tu camino y llegarás con Jack. Para derrotarlo, lo que tienes que hacer es esperar a que baje del techo (pero debes estar listo o no





vivirás para contarlo) caerá detrás de ti, así que antes de que pise suelo adelántate un poco, da la vuelta rápido y dispara, sigue así hasta que lo derrotes, obtendrás un darksoul y un prisma.



25. Detener el segundo pistón.





Ya que tengas el prisma, ve por el camino que está de frente a la puerta y luego a la derecha; continúa luego tu camino pegado a la pared de la izquierda para llegar al portal en el cual tienes que utilizar el prisma para poder ir al Engineer Block. Ya que estés en el Engineer Block, a la izquierda está una cerradura donde tienes que utilizar la Engineer's Key y se abrirá el ducto de la derecha, entra y al salir, toma el camino de la derecha hasta llegar a un cuarto donde encontrarás un interruptor, actívalo y prepárate a pelear con un enemigo gigante. Después de derrotarlo, entra a la puerta y llega a otro cuarto donde hallarás otro enemigo como el anterior (como te imaginarás tendrás que hacer lo mismo que en el cuarto anterior); ya que lo elimines, sube por el ataúd donde se encontraba y llega al ducto que da al Control Room #2 en el cual tienes que introducir el siguiente código con la Engineer's Key (de izquierda a derecha) 1-2-4 y detendrás el segundo pistón.





26 Derrota al Home Improvement Killer.





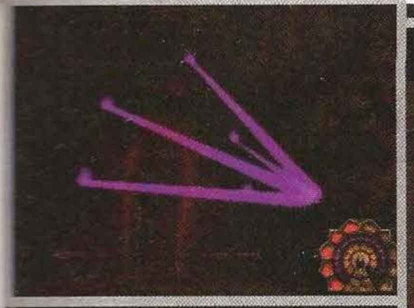
Regresa a Cathedral of Pain y a la derecha, la primera entrada te lleva al portal que tienes que activar con otro retractor. Ya pasando, sigue el camino hasta llegar con el Home Improvement Killer. De ahí ve hacia la izquierda para encontrar la lámpara, sal de ahí y ahora ve a la entrada que está tapada con cajas, este camino te lleva al generador de energía (a lo mejor aquí te puedes perder, pero si te acuerdas por dónde entraste, llegarás sin problemas). Después de haber activado el generador, ve al elevador, sube y cruza para llegar a la otra entrada, dirígete hacia la izquierda (si vas a la derecha se caerá el piso y además no hay camino). Cuando llegues con el Home Improvement Killer, te recomendamos que para derrotarlo es utilices el Enseigne para protegerte de la ráfaga de balas y cuando termine, dispara (carga la pistola para eliminarlo más rápido).













27.Detener el tercer pistón.

En donde derrotaste al Home Improvement Killer, está el camino para llegar al portal del Engineer Block que te lleva al Control Room #3 (como te podrás imaginar, también debes utilizar el prisma). Ya en el Engineer Block, a la derecha está el interruptor para abrir los ductos que están más adelante,entra al ducto de la derecha y llegarás a una área donde hay dos enemigos grandes los cuales despiertan cuando utilizas la Engineer's Key en la cerradura. Ya que derrotes a los dos enemigos, ve a la derecha para llegar al Control Room #3 en donde tienes que introducir la siguiente clave: 3-1-2.

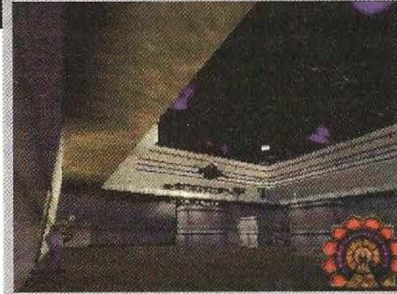




28 Derrota al LIzard King.

Regresa a Cathedral of Pain y enfrenta al último de los Serial Killers que se encuentra derecho. Utiliza el retractor para activar el portal, ya que te transportes, ve hacia la derecha (cuídate de los cuerpos que están en el piso, ya que algunos se levantan y te atacan) y cuando llegues a un cuarto observarás varias entradas, sigue derecho para enfrentar al helicóptero. Después de destruirlo, ve a la entrada de la derecha (el cuarto que tiene un hoyo en la pared), saliendo ve hacia la derecha para encontrar la Prison Key y utilízala ahí en el panel para abrir la reja de arriba que está en el área del helicóptero. Llega hasta allá y activa el otro panel para abrir la reja de abajo (la que está justo enfrente de ti), ve para allá y en la primera entrada de la derecha, sigue el camino para llegar a otro panel, ya que lo actives regrésate hasta el primer pasillo y ve hacia la derecha, el cual te lleva al lugar donde peleaste con Repo Man (Marco Cruz). Sube a la torre y ve hacia el panel que está hasta el fondo. Una vez que lo actives, regresa para que vayas a la derecha donde llegarás a la cocina y al fondo trepa por el refrigerador, sigue y llegarás a otra área de la prisión donde hay otro panel.

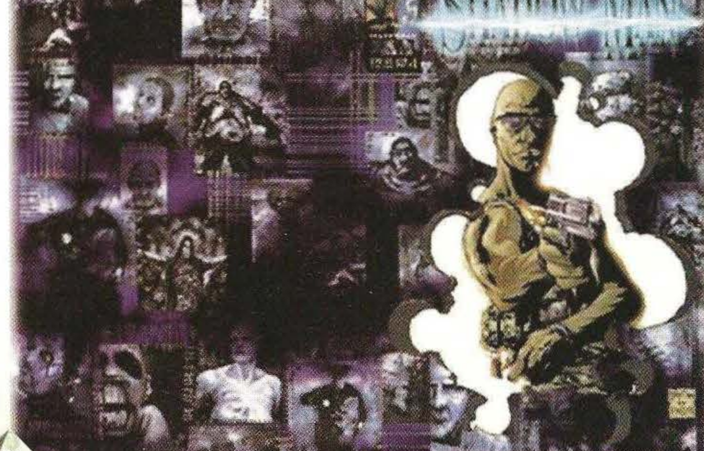












Ahora regresa hasta el área del helicóptero y entra a la reja donde la pared del fondo se ve verde y te dejará en la escena de Milton Pike. Entra al pasillo donde estaba el acumulator y al fondo, se abrirá la puerta, déjate caer y sigue el pasillo hasta encontrar otro panel, después entra al pasillo con franja verde, sube las escaleras y dirígete a la derecha y encontrarás otros dos paneles junto con otro Acumulator, ahora baja las escaleras por el lado de la pared con franja amarilla y sigue por la derecha hasta llegar al pasillo de franja verde para que derecho llegues contra el Lizard King.











Este enemigo es rápido, así que te recomendamos no darle la espalda, dispárale de frente y cuando vaya hacia ti, salta hacia atrás para que no lo pierdas de vista y así poderlo derrotar.

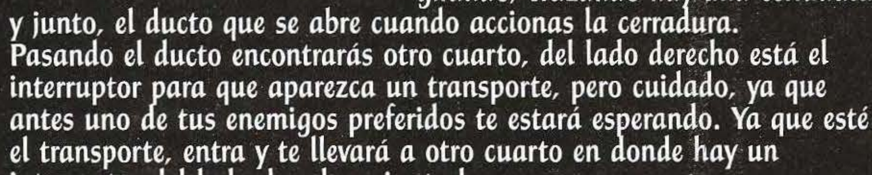




29. Detener el cuarto pistón.

Ya que derrotaste al Lizard King, a la izquierda se encuentra el panel donde utilizas la Prison Key y del lado derecho, está el portal al cuarto pistón. Cuando aparezcas en el Engineer Block, en el mismo cuarto en ambos lados hay una cerradura la cual tienes que activar con la Engineer's Key para seguir adelante, después ve derecho y a la derecha está un pasillo el cual da a un cuarto donde está un interruptor que despierta a los enemigos de siempre (ya te imaginarás cuáles, sí son dos, así que ponte listo). Después de derrotarlos activa la cerradura para abrir el ducto de arriba (para llegar a él trepa por los ataúdes). Luego llegarás a un cuarto donde del lado derecho está el camino para subir al tubo que tiene aspas girando, cruzando hay una cerradura





y junto, el ducto que se abre cuando accionas la cerradura. Pasando el ducto encontrarás otro cuarto, del lado derecho está el interruptor para que aparezca un transporte, pero cuidado, ya que antes uno de tus enemigos preferidos te estará esperando. Ya que esté el transporte, entra y te llevará a otro cuarto en donde hay un interruptor del lado derecho y junto la cerradura, si activas el interruptor tu enemigo despertará (ya sabes quién, te lo hemos recordado tantas veces, que creemos que ya hasta te fastidiamos) pero si activas la cerradura, abrirás el ducto que te conduce al Control Room #4, en el cual tienes que poner el siguiente codigo: 2-4-5.





30. Derrotar a Legion.



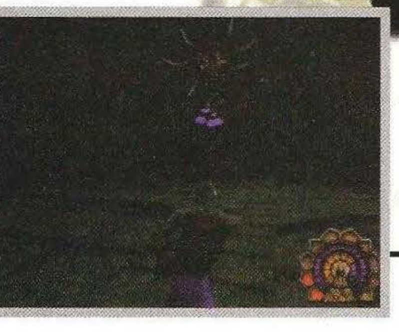
Por fin la batalla esperada, pero antes salva tu juego para poder enfrentarlo. Después de detener todos los pistones podremos pasar por el Engineer Block (utiliza el Teddy Bear) y llegar con... bueno ya sabes. Aquí te enterarás de todo y de qué pasó con Luke, el hermano de Michael Leroi pero mejor te dejamos que lo descubras tú







pero, para derrotar a Legion, tu escudo (el Enseigne) te será de vital ayuda, además de que si



reuniste todos los loas y los ofreciste, tendrás toda la energía y más para la segunda transformación; si se te acaba el nivel de energía del escudo, déjate caer y al fondo encontrarás botes con energía.



Como te darás cuenta sólo te dimos tips básicos para acabar este juegazo, pero si quieres encontrar todo lo demás, darksouls y los violator, los tendrás que buscar tú mismo, así que tendrás que esforzarte un poco más si quieres encontrar todo... no te creas, tal vez en los siguientes números te demos la localización de los darksouls u otras cosas que no tengas (claro, si es que no los has encontrado).

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000

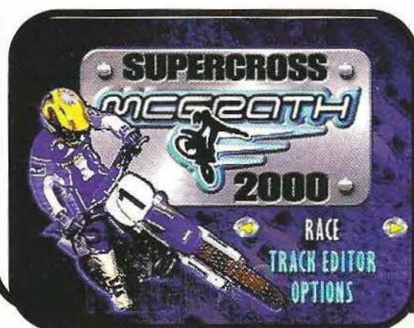
¡¡¡Velocidad, emoción, y mucha acción es lo que vas a encontrar en este trepidante y divertido juego, ¿estás listo para arrancar?!!!

JEREMY McGRATH SUPERCROSS™ 2000

Pues bien, una vez más Acclaim Sports da la nota con este nuevo catucho que lleva por nombre Jeremy McGrath Supercross 200, uno de los juegos más esperados para los amantes de los juegos de motociclismo y particularmente para los amantes de uno de los deportes extremos más impresionantes y espectaculares: Motocross.



Empecemos por analizar el juego desde el menú principal, en este menú encuentras tres opciones:



El modo de juego (puedes elegir entre 6 opciones diferentes), Track Editor, y Options.



ACCLAIM SPORTS
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



128 megabits
Memoria



Deportes Supercross
Categoría

Marzo 2000
Fecha de Salida

Race

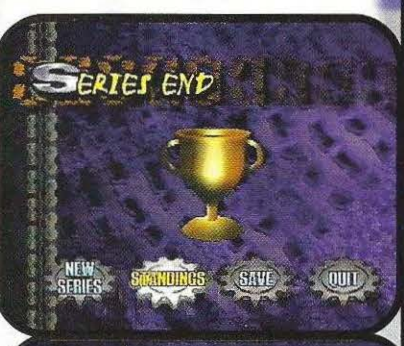


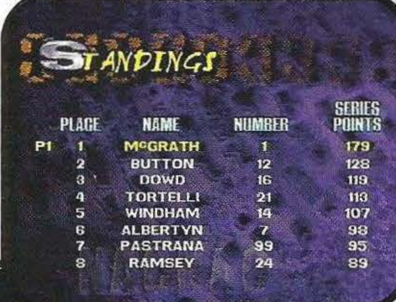
Corre en cualquiera de las 16 pistas, contra el CPU o contra otros tres jugadores, lo mejor de esta opción es que puedes probar todas las pistas para que te vayas habituando a las superficies y a las condiciones de cada una (incluso de las que hayas hecho y guardado en Track Editor). Es importante que consideres la superficie del terreno del lugar donde corres y las características de la moto que escojas para acondicionarte a cada una de las pistas, pues aunque parecen todas muy similares cada una tiene detalles particulares que complican o facilitan tu carrera dependiendo de tu elección. En este modo puedes competir con otros cuatro jugadores.

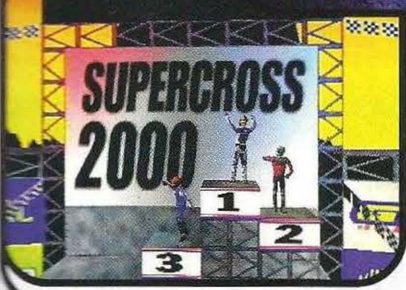


Series

Estas carreras son por "semana" y tu éxito depende de tus habilidades y triunfos, es importante que quedes entre los primeros lugares para que acumules experiencia y puntos, son 8 carreras las que tienes que correr pero si eres muy bueno, puedes terminar la serie hasta en 7 semanas (7 carreras), y así, lograrás la copa y el primer lugar.







También tienes un menú para escoger de qué tipo va a ser la serie que vas a correr, tienes cuatro opciones:

Indoor supercross:

Las carreras se desarrollan en la noche en circuitos dentro de estadios.

Outdors:

Las carreras son a "campo traviesa" compites de día al aire libre.

Combined:

Corres algunas en estadio y otras al aire libre

Custom:

Tú escoges en dónde quieres correr, puedes cambiar el orden de las sedes, correr la misma pista varias veces, y escoger alguna pista creada previamente por ti.





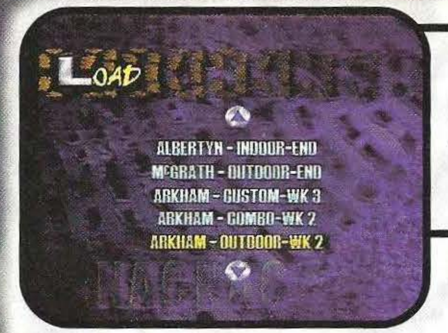
Time Trials

En Time Trials corres tú solo contra el tiempo, tu meta es romper los récords de corredores que han ganado o marcado tiempos antes que tú en las pistas, cada vuelta es muy importante porque como es costumbre en las carreras, aquí también te marcan la mejor vuelta, así que evita chocar mucho o caerte, porque eso te hace perder tiempo muy valioso.









Load series

Como su nombre lo indica, desde esta opción puedes cargar las Series que hayas salvado anteriormente para ver en qué lugar quedaste, en qué momento de la competencia estás y los puntos que has acumulado.



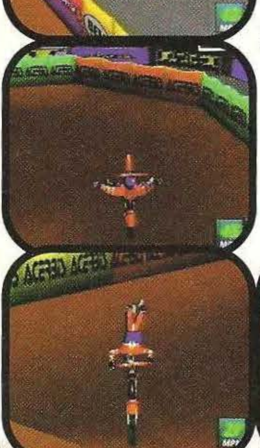
Custom Rider

Esta es una opción que ya es clásica en los juegos de deportes, como seguramente ya te habías imaginado, esta opción sirve para que personalices a tu corredor, puedes escoger su nombre, cambiar su número, el diseño del traje, y escoger tu moto.

Freestyle

Si prefieres retar a la gravedad y poner en práctica tus habilidades te retamos a que pruebes esta divertida opción, en Freestyle puedes escoger escenarios en los que demostrarás cuán bueno eres en el estilo libre, puedes hacer varios saltos espectaculares que te darán puntos para que vayas abriendo otras pistas y hacer nuevos y riesgosos saltos, tienes 2 minutos para realizar el mayor número de suertes y según lo que hagas te calificarán, este modo tiene un detalle muy interesante, porque puedes ver tus evoluciones en un zoom en la esquina superior derecha de la pantalla, si te pregutas qué tiene de interesante, es que sirve sólo para las personas que te están viendo jugar porque definitivamente es muy difícil que la persona que está conduciendo alcance a ver este recuadro, en fin a nuestro gusto esta es la mejor opción de este título.













Track Editor

Si no te parecieron suficientes tooodas las pistas que vienen en el juego, Track Editor te da la posibilidad de convertirte en todo un diseñador y crear las más locas y complicadas pistas, desde el menú principal puedes escoger opciones para la pista de tus sueños, en Edit Track puedes



cambiar partes de una pista que hayas salvado previamente. En New Track armas a tu gusto la pista, tienes todas las opciones que aparecen en el juego, curvas normales y cerradas, saltos medios, super saltos, Whoops suaves y duros, tramos rectos, y por supuesto un Star / Finish, puedes acomodarlos y rotarlos para que queden perfectos y hacer una pista digna de tus habilidades, además puedes guardar tus pistas y correrlas en Test Drive. En Save Track guardas en tu Controller Pak la pista con el nombre que quieras y en Load Track la cargas para probarla.

Una vez que elijas el modo en el que vas a jugar, seleccionas el número de jugadores que van a entrar a la carrera y en la pantalla siguiente, puedes determinar qué tipo de motor quieres para la división que vas a correr (125 cc ó 250 cc). Una vez que hayas escogido el motor de tu moto, elige a tu correrdor recuerda que puedes usar alguno que tú hayas diseñado previamente, luego escoge la pista, recuerda empezar por las más sencillas mientras te acostumbras al suelo y al manejo de los frenos, si lo deseas puedes cambiar la configuración de las especificaciones de tu motocicleta, puedes ajustar las revoluciones por minuto del motor, puedes ajustar también el amortiguador para hacerlo firme o más suave y también puedes elegir de entre cuatro tipos de llantas: Sand /Mud: Estas llantas son útiles si estás empezando a jugar porque tienen la opción de ajustarse medianamente a terrenos sólidos y fangosos, pero conforme te acostumbres a las pistas, seguramente cambiarás de llanta depeniendo de las condiciones de cada una. Hard Pack, esta llanta es muy útil en terrenos de arena, tiene muy buen agarre y cuando domines el frenado, te facilitará mucho el control de tu moto. Intermediate, por su grosor y el dibujo que tiene, esta llanta es óptima para terrenos muy fangosos.





Ahora sí, vamos a echarle un ojo a las características generales de este título.



Después puedes seleccionar de qué manera quieres conducir tu moto, manualmente haciendo tú mismo los cambios de velocidad o automáticamente. Por último en Rider Info, puedes saber un poco más acerca del corredor que escogiste, su lugar de nacimiento, fecha de carreras ganadas, etc.

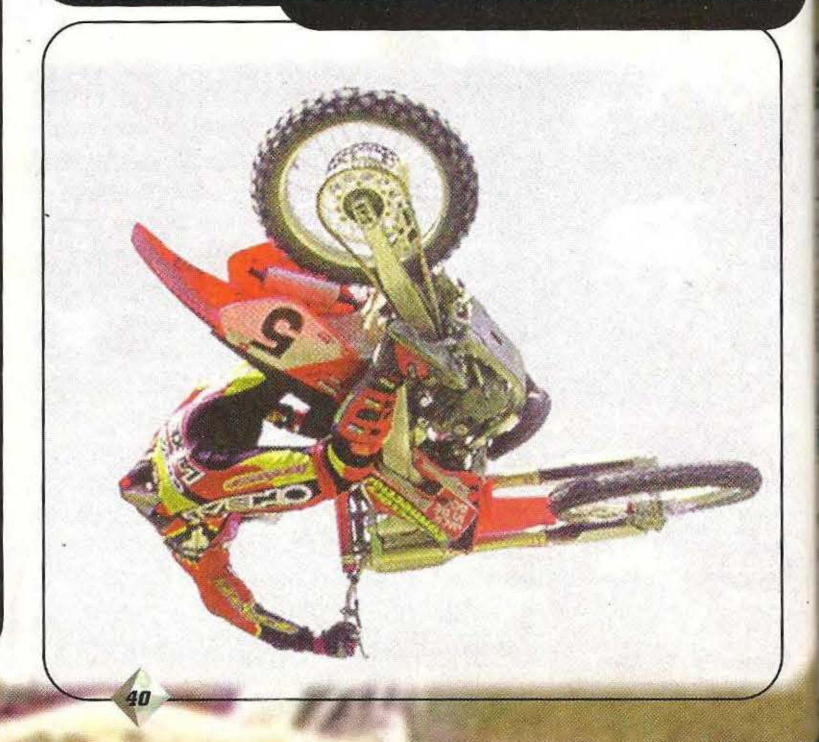
Definitivamente este juego tiene muchas cosas a favor, el control de la motocicleta es bueno y para los que gustan del rock para acompañar sus juegos en este puedes escuchar el arrange "Genocide" de The Offspring, (aunque luego de un rato la música es cansada y repetitiva), otra cosa muy padre son los fondos, sobre todo en las carreras que son Out Doors, los diseños de las motos y los trajes de los corredores son muy atractivos, muy "ad hoc" con el estilo de los corredores de Motocross, algo sobresaliente también es que puedes escuchar una breve descripción de las pistas con la voz del mismísimo Jeremy McGrath, pero bueno hay que reconocer también que hay varios detalles que no nos gustaron, por ejemplo los gráficos, hay ocasiones en que los motociclistas parecen manchas de pixeles de colores, y bueno, cuando juegas con otros cuatro jugadores, la visión es muy incomóda por este mismo asunto, otro detalle son las barritas de contención, como siempre están cuando sales de una curva es muy común y casi inevitable chocar con ellas y te hacen perder mucho tiempo de carrera, otro detalle curioso es que no puedes salir del contorno de la pista, si ya lo jugaste seguramente saltaste de sorpresa porque tal vez ya te diste cuenta de que hay circuitos (sobre todo en Out Doors) en los que curiosamente puedes atravesar la barrera de contención, ¿qué pasa cuando lo haces?, lo dejamos como incógnita para todos aquellos que quieren averiguarlo por sí mismos, sólo recuerda que si lo ponen debe ser por algo, otro detalle terrible es que el Frame Rate está muy raro y los valores también están como hechos al aventón, es una pena que este juego no haya sido programado pensando en la competencia que iba a tener con Top Gear Hyper Bike y Excite Bike 64, pues estos dos títulos se lo llevan de corbata.

Historia del Motocross

El motocross es un deporte relativamente joven, pues comenzó a desarrollarse en los Estados Unidos de Norte América a finales de los 60's y principios de los 70's, el gusto por este deporte se desarrolló en muy poco tiempo, debido a su éxito las compañías fabricantes de motocicletas comenzaron a modificar sus productos para hacerlos más útiles para las necesidades de los competidores hasta lograr diseños con características especiales para este tipo de competencias. Se tienen indicios de que la primera carrera con tintes de motocross se corrió en Oakpark, Illinois. Para mediados de los 70's, el motocross tenía ya seguidores por todo el país. Para 1974, comienzan las primeras series en 12 circuitos, y ese mismo año Bud Hannah se convierte en el primer campeón en la historia de esta especialidad.

El supercross nació como una necesidad de combinar aspectos de espectacularidad y riesgo al típico motocross y con el paso del tiempo, se ha ganado un lugar muy importante dentro del motociclismo en general, en México hay relativamente poca actividad de este deporte, desafortunadamente no tiene mucha difusión y por lo regular las competencias se llevan a cabo en provincia con bastante aceptación.

Como dato de cultural general te decimos cuáles son las motocicletas típicas para competir en este deporte, 50 cc, para prinipiantes, 125 cc, para intermedios o semi prefesionales (Semi Pro Bike) y 250 cc, para expertos (Pro Bike) la diferencia entre las tres radica en la potencia de su motor.




CLUB
Nintendo
Pokémon
STADIUM
Mayo 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
Dom Lun Mar Mie Jue Vie Sab Dom Lun Mar Mie Jue Vie Sab
Junio 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
© 1995-2000 Nintendo/Creatures Inc./Game Freak Inc.



BUTTERFREE
POKéMON
PIKA! PIKA!
SUPER POKE-KAT
GASTLY
HAUNTER
GENGAR
SUSTO
GUSTO
DISGUSTO
VENUSAUR
CORREO AEREO · VIA AIRMAIL
KONAMI
$0.40
DUELO POKEMON
GODZILLA vs PIKACHU
PIKACHU
Gold
Yellow
Silver
POR AVION
AIR MAIL
Nintendo
POKENAMORADOS
PAR AVION
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Colonia Juárez
México D.F. C.P. 06600



Pokémon Stadium



Incluye Transfer Pak™ para N64

Batallas en 3-D con los Pokémon que has entrenado en las versiones roja, azul y amarilla de tu Game Boy.



1-4 Jugadores /Simultáneos



www.nintendo.com.mx



En el siglo de 1900 nacieron grandes leyendas. Ahora con la llegada del nuevo siglo se ha dado pie al comienzo de una nueva era. Los jugadores enfrentan el milenio con sueños frescos en sus corazones. ¿Quién será el que sobre salga de entre los demás? ¿Cuáles serán los nombres que lograrán pasar la prueba del tiempo? Los nuevos tiempos del fútbol... han llegado.





Gracias a toda la gran experiencia de Konami, ahora nos trae una nueva secuela de su exitosísima saga de Foot Ball Soccer, nada más ni nada menos que International Super Star Soccer 2000. Ahora con nuevos aditamentos y opciones para que armes a tu equipo como quieras y apoderarte de cada centímetro de la cancha para anotar los mejores y más especatulares goles. Pero eso no es todo, veámoslo más a fondo.



Compañía

Accesorio

No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado



128 megabits
Memoria

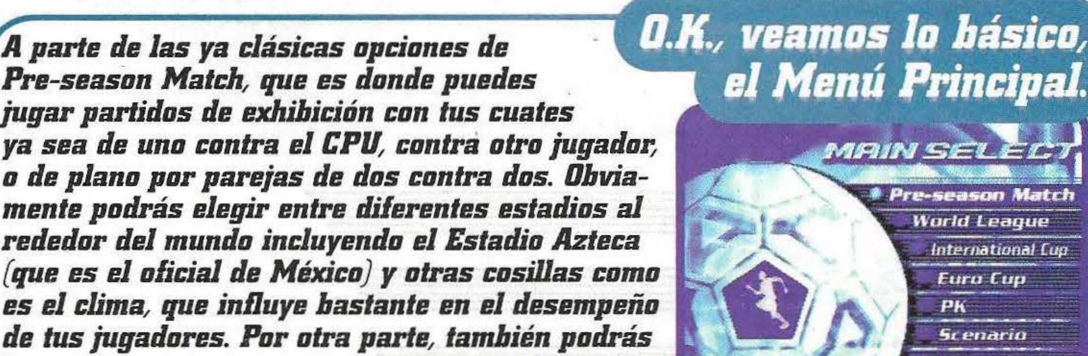


Deportes Futbol
Categoría



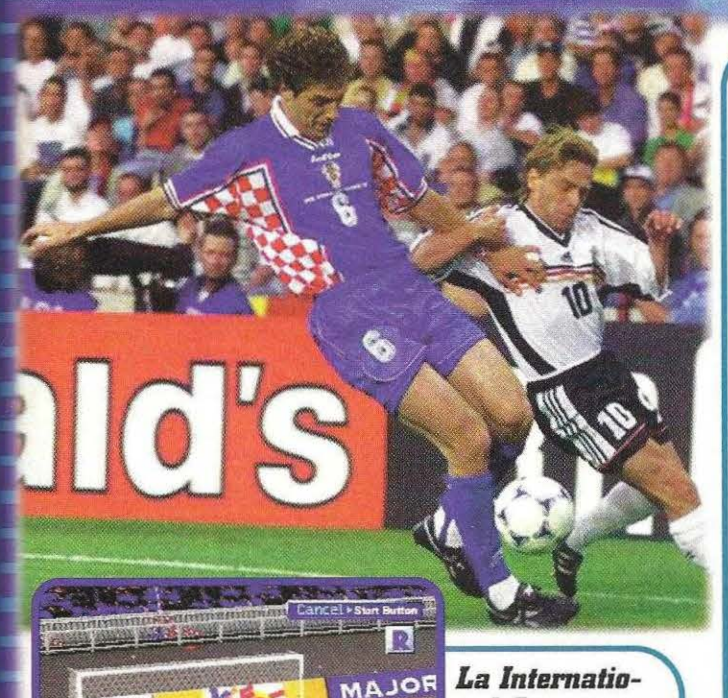
Abril 2000
Fecha de Salida

O.K., veamos lo básico, el Menú Principal.



A parte de las ya clásicas opciones de Pre-season Match, que es donde puedes jugar partidos de exhibición con tus cuates ya sea de uno contra el CPU, contra otro jugador, o de plano por parejas de dos contra dos. Obviamente podrás elegir entre diferentes estadios al rededor del mundo incluyendo el Estadio Azteca (que es el oficial de México) y otras cosillas como es el clima, que influye bastante en el desempeño de tus jugadores. Por otra parte, también podrás integrar a los jugadores que hayas creado al igual que tus equipos completos para probarlos antes de entrar a algún torneo.







World League cuenta con la particuliaridad en que puedes seleccionar si deseas que la temporada sea de sólo 16 equipos o de 32, aparte de que puedes seleccionar hasta 2 temporadas para hacerla mucho más rendidora. Lo padre es que la tabla de partidos es excelente y te da bastante cuerda para pasarte un rato formidable disfrutando de este título.

La International Cup es otra clásica opción en donde jugarás la Copa Mundial, desde el punto en donde tu equipo favorito debe de calificar, para poder entrar en el campeonato. Para nosotros en la revista es el modo que mejor nos ha parecido, ya que aparte de que cuenta con bastantes partidos, la dificultad se pone muy buena (quizá un poco mejor que en las anteriores versiones, ya que la inteligencia artificial es mucho más dinámica que en sus antecesores).



Por otra parte, ahora incluye una opción que parece bastante atractiva, se trata nada más que la entrada a la Copa Europea. Aqui todos los equipos europeos se disputarán con el sudor de su frente y los callos de sus pies por obtener la anhelada presea. Cuenta con una gran variedad de partidos, que le dan mucho más vida al juego de la que de por sí tiene con sus opciones que anteriormete mencionamos.





Aparte cuenta con los clásicos enfrentamientos de Tiros de Penal al igual que la polifacética opción de los Escenarios, que ahora se han esforzado por hacerlos con un tramendo grado de dificultad para que representen todo un reto y te tome más tiempo el completarlos, en comparación con sus predecesores.









El Training no podía quedarse fuera, ya que es de gran utilidad para todos aquellos jugadores novatos que apenas comienzan su trayectoria en el mundo del balón-pie. De hecho, varias de las condiciones que te plantea el CPU son bastante comunes que te las encuentres durante los partidos regulares, por lo que es muy recomendable que aunque seas todo un experto, te metas nada más para ver las nuevas jugadas que puedes armar con tus equipos favoritos.



En las Options podremos encontrar muchísimas cosas interesantes; están las modificaciones para el juego (dificultad, tipo de sonido, etc.), además aquí podrás entrar para crear a tus propios jugadores y así intercambiarlos con los predeterminados en el resto de los equipos y poder jugar con ellos. También podrás cambiarle la resolución al juego gracias a que éste utiliza las ventajas del Expasion Pak para mejorar la definición de las gráficas. Por otro lado, este juego es el primero en incluir 2 idiomas, Inglés y ESPAÑOL, y lo mejor de todo es que no sólo es en los textos o en menús, si no que hasta cuenta con narradores que te relatarán con mucha emoción el partido que estés presenciando.







Al parecer, los programadores de Konami realmente se esforzaron por crear nuevos tipos de inteligencia artificial, en esta ocasión el CPU se pone bastante agresivo en cualquier modo en el que juegues contra él, busca mucho mejor los balones, trata de pensar la jugada mucho más de acuerdo con la situación en el instante; en definitiva, un digno contrincante. Por otra parte, nuestros expertos se tardaron algo más de media hora para encontrar algunos truquillos para anotar goles de una manera algo sencilla, gracias a que el juego con el que hemos checado todo esto aún es una versión preliminar, por lo que tal vez le arreglen un poco más esos pequeños detalles.







Algo que nos ha parecido bastante curioso, es que en las versiones anteriores, la música de fondo de los menús siempre era algo tropicalona (tambores, flautillas, todo lo necesario para hacer una buena fiesta al estilo Río de Janeiro), pero esta vez los programadores la cambiaron radicalmente, ahora se escucha algo entre techno y futurista, lo que en el D.F. se le denomina comúnmente como "Punchis Punchis" (un denominativo a ritmos bit con una leve dosis de acid, pero bastante rítmico y pegajoso).



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

Las cámaras del juego han variado levemente al igual que el control, de hecho, cualquier jugador veterano de la serie se sentirá mucho más que en casa. Por otro lado, ha habido algunos cambios con respecto a algunas opciones durante el juego, por ejemplo, cuando entras en la opción de Handicap, aparte de las condiciones de los jugadores y del portero, también cuentas con un factor que habían dejado fuera, la motivación, así no importa si tus jugadores se sienten de la patada, ellos darán su mejor esfuerzo para salir vencedores.

Dentro del Game Setting, aparte de poder definir el tiempo del partido, podrás limitar al CPU para que realice diversas funciones como las de sustitución de jugadores (para que no tengas que ver todo el desorden que hace al cambiar sus técnicas o cambiar y reubicar a sus jugadores) o si deseas tener el control total de tu guardameta, las decisiones del partido, si se extralimitan del tiempo reglamentario al igual que como en los juegos anteriores, definir al árbitro del partido.

Justo antes de entrar al partido (o durante él) podrás ajustar algunas otras opciones como son la sustitución de los jugadores, su formación, así como las técnicas y estrategias que se seguirán a lo largo del partido (o hasta que decidas cambiarlas).
Te comentamos que las estratégias están a pedir de boca, de hecho es un factor fundamental que utilizándolo adecuadamente seguro te llevará a la victoria.

Una vez en la cancha, el control es un poco más suave de lo normal, de hecho, gracias a él podrás realizar jugadas mucho más impresionantes al igual que funcionales. Algo extra que los programadores le metieron a este juego es que varios de los jugadores contarán con movimientos especiales, aún no tenemos la certeza de cómo se marcarán, ni cómo los puedes implementar durante el juego, sin embargo, estamos seguros de que Konami nos sorprenderá a todos con estas opciones que guarda bajo la manga.









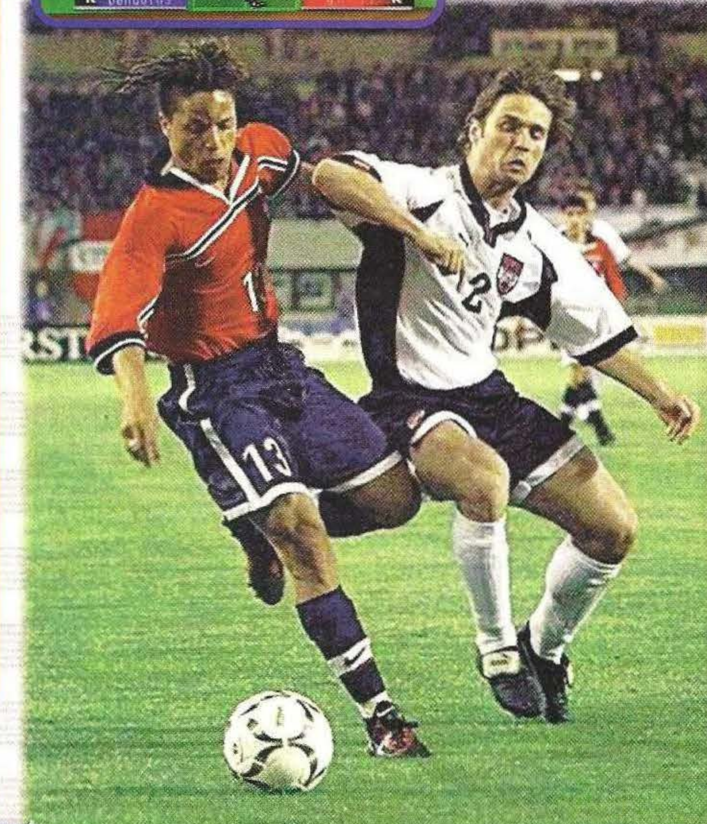


En general, este nuevo International Super Star Soccer con el que Konami comienza el 2000, es un juegazo, de hecho, los comentaristas en español son muy emotivos aunque aún les falta arreglar alguos detallitos y pues cuentan con un acento europeo, sin embargo le meten bastante "feeling" y también es divertido escuchar sus comentarios.



Aunque la opción del Expansion Pak aún no está implementada al 100%, las gráficas están muy bien definidas y le da una nueva perspectiva a lo que habíamos visto anteriormente.

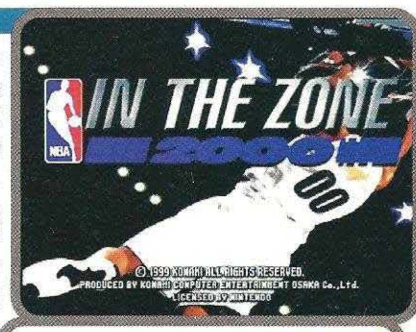




a fondo

IN THE ZONE 2000

Fué un verdadero reto para esta compañía encontrar algo lo suficientemente bueno para superar los súper éxitos anteriores de esta saga, pero, aunque parecía imposible, Konami logra un muy buen título para los súper fans y amantes del deporte de los saltos y las clavadas... NBA in the Zone 2000.







Esto de los juegos de deportes cada vez sorprende más, el auge y la aceptación del público va en aumento y afortunadamente esto obliga a las compañías a esforzarse por mejorar sus productos, prueba de ello es NBA in the Zone, aparentemente lo único bueno que trae es el Update de las fichas de datos de los jugadores, mejor música, pero ¿Qué es lo que faltaba a esta serie para hacer un juego con opciones perfectas?, ¿acaso la narración de Pepe Espinoza y Enrique Garay?, acaso pequeños cortes con saludos de la rebanadita maravilla, ¡pues no! NBA in the Zone 2000 te da la oportunidad de demostrar quién eres en un nuevo modo que estamos seguros te va a conquistar: Dunk Contest, no dejes de leer y pon mucha atención que lo bueno apenas empieza.



Compañía: KONAMI

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: EVERYONE

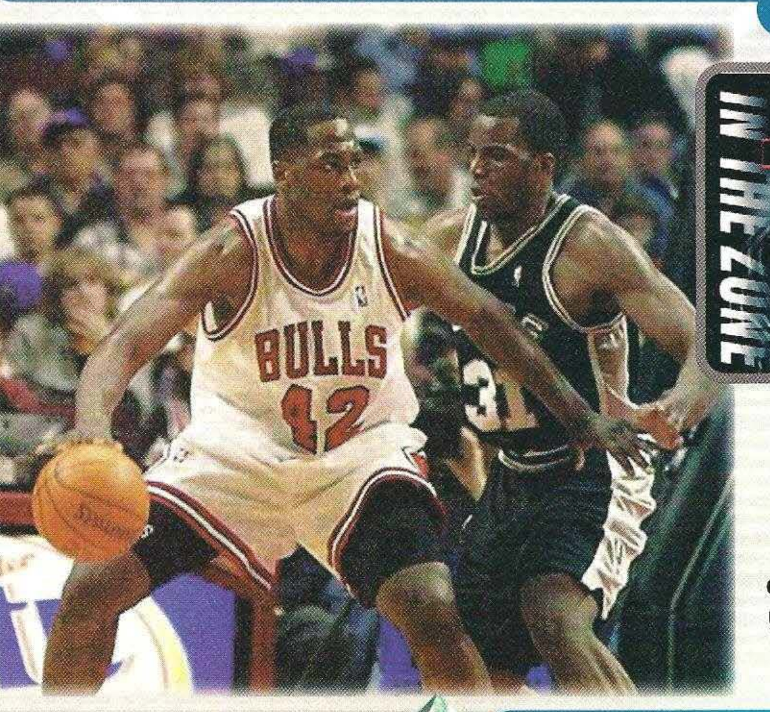
Desarrollado



Memoria: 128 megabits

Categoría: Deportes Basketball

Fecha de Salida: Marzo 2000





Lo primero que debes hacer para comenzar, es echarle un ojo al menú principal, aquí vas a encontrar: Mode, Options, Game Config., y Load, así que vamos por partes:

Iniciamos con Mode, desde este menú puedes elegir el modo de juego, primero tienes un Exhibition Mode, puedes jugar con cuaquier equipo de la NBA y puedes ajustar el juego como a ti te guste; con la función Order, puedes cambiar el orden de los jugadores del equipo que escogiste; con Trade puedes cambiar algún jugador de otro equipo que te guste a tu equipo con sólo cambiar su número, puedes también jugar hasta con cuatro personas simultáneamente; con F.A. puedes incluir en tu equipo a un Agente Libre que hayas creado para que juegues con él y lo pruebes, y por último tienes las opciones de Save y Load, para guardar y cargar los cambios que hagas.





Cuando oprimes pausa durante el juego, aparece un menú en el que puedes checar el tiempo que resta del cuarto que estás jugando, el marcador, una opción replay para que cheques la última jugada que acabas de realizar, algún enceste o alguna falta, etc., también puedes cambiar con Player Display el display de los jugadores, el número, la posición, el nombre o que sencillamente no aparezca el display.



Inmediatamente después tenemos Camera Options, desde aquí puedes escoger el ángulo que te acomode mejor para seguir en el juego; en View Tipe puedes escoger entre 7 tipos de tomas, la tradicional es Press, con Overhead ves a los jugadores desde arriba, como toma aérea; con Endline, ves el partido desde la línea donde termina la cancha; con Sideline ves desde un costado de la cancha, con Classic–RL sigues al jugador que tiene el balón en dirección a la canasta contraria (de derecha a izquerda) con Classic–LR puedes ver de frente a tus oponentes desde una toma aérea de izquierda a derecha, en proporción a la cancha, y con Follow, sigues al jugador que trae el balón a nivel cancha.

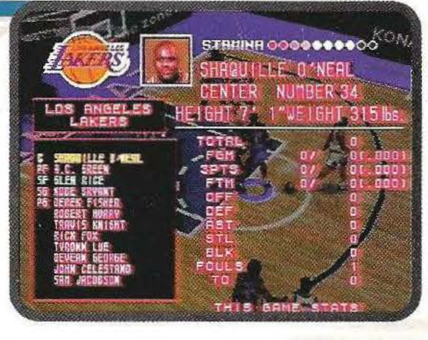






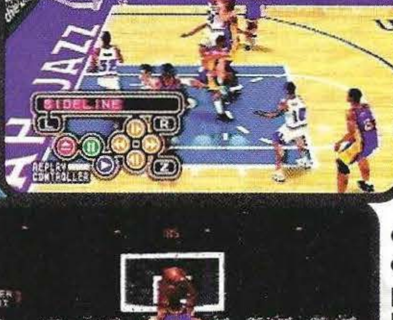


Después tienes una opción que se llama Member Change, esta opción te muestra cómo va la stamina de tus jugadores y cómo van sus porcentajes en el juego, para que hagas los ajustes y cambios necesarios para que tu equipo rinda como debe ser.



Además con Instant Replay puedes ver las jugadas poco a poco, correrlas en reversa, con el botón L puedes escoger qué tipo de cámara quieres para que veas la jugada; con Start regresas al menú de la pausa; con B pones pausa a la acción; con A pones Play, con C-izquierda puedes regresar lo que está grabado; con C-Derecha puedes adelantar lo que está grabado, con C-Arriba ves cuadro por cuadro y con C-Abajo puedes ir en reversa cuadro por cuadro.



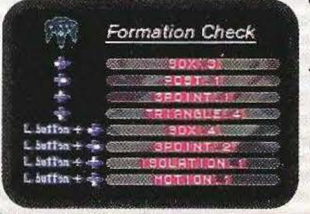


Desde el menú Game Config, puedes escoger qué botón te acomoda más para hacer pases y robos, disparos y bloqueos, tomar balones aéreos, movimientos para cubrir el balón, dribles, movimientos de spin, cambiar al jugador activo, correr con el jugador (Drive, botón Z), cambiar el sonido de estéreo a monoaural, y escuchar la voz del comentarista o quitarla.



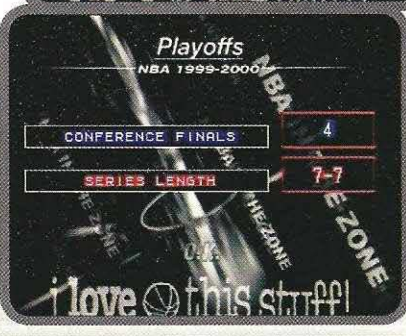
En este mismo menú encuentras la opción Formation, desde aquí puedes elegir de entre un total de 30 jugadas, incluyendo jugadas especiales para los casos típicos en que tu equipo está perdiendo por 2 puntos, quedan 10 segundos en el reloj, y lo único que necesitas es un milagro (o una muy buena jugada de pizarrón) y como en el basketball no hay nada escrito en cuanto a tiempos, en este menú puedes encontrar la jugada ideal para salir de este problema, ¿qué te parece una jugada especial de tres puntos?, o encontrar una que te permita provocar una falta y cobrar tiros libres, genial ¿no crees?

Si necesitas revisar las jugadas que escogiste, puedes usar el menú Formation Check, así puedes directamente revisar los comandos que seleccionaste para las jugadas que necesitas. Esta función es definitivamente muy práctica. También tienes la opción de Retry para empezar el juego desde el principio y si de plano las cosas no te han salido como esperabas, con la opción de Game Quit, puedes dejar todo el juego y regresar al menú principal, con Exit regresas al partido exactamente en donde lo dejaste.



Más que otro juego de Basketball, NBA in the Zone 2000, es un título donde puedes poner en práctica tus conocimientos y estrategias, porque definitivamente el éxito de tus partidos dependerá de tus ideas lógicas y de los oportunos cambios que hagas con tus jugadores, una muy buena prueba de ello es la opción de Season y Playoffs, porque tienes la opción de jugar la temporada pasada y ajustarla como mejor te convenga, y tu práctica y experiencia se demuestra en Season por ejemplo, porque puedes cambiar el Season Length, ajustar los Playoffs Length, y escoger si quieres Trade line o no, de una buena elección puede depender que hagas una mejor temporada. Para que no tegas problema en caso de querer partidos importantes, tienes la opción de Playoffs aquí puedes escoger entre las primeras vueltas, las semifinales de conferencia, las finales de conferencia, y también puedes ajustar las series Length, cómodo e interesante.

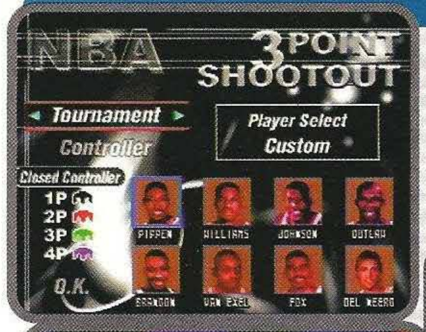






Algo que no podía faltar en este título es la opción All-Star, definitivamente un modo de juego consentido para los Fans del baloncesto, pues bien, en este cartucho puedes jugar el tradicional partido de estrellas con los seleccionados de cada Conferencia, por ejemplo, para la Conferencia del Este tenemos a: Dikembe Mutombo, Shawn Kemp, Reggie Miller y Tim Hardaway entre otros, y en la Conferencia del Oeste tenemos a David Robinson, Tim Duncan, Glen Rice, John Stockton por mencionar algunos, desafortunadamente para este último juego de estrellas no llamaron a Crecencio Rodríguez, el mejor deportista de San Francisco... Zacacalco, pero como eso no es problema en NBA in the Zone 2000, con la opción F.A. (Free Agent) tratamos de incluirlo en nuestro equipo y vaya que nos fue útil.

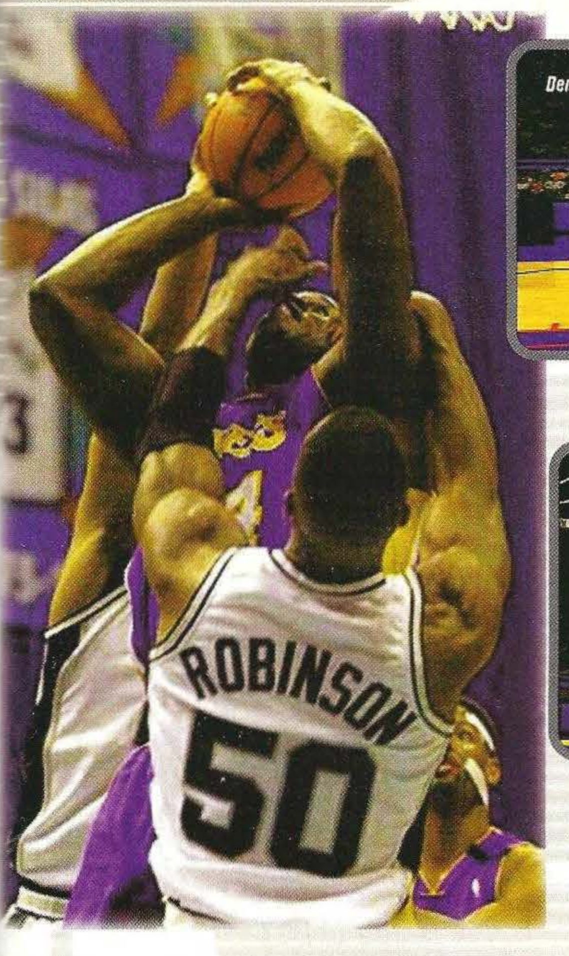


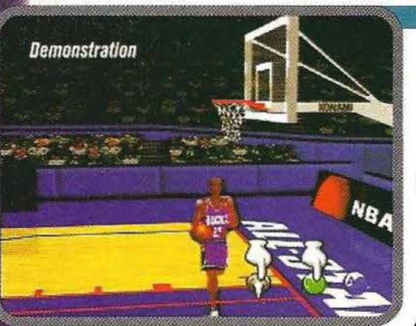




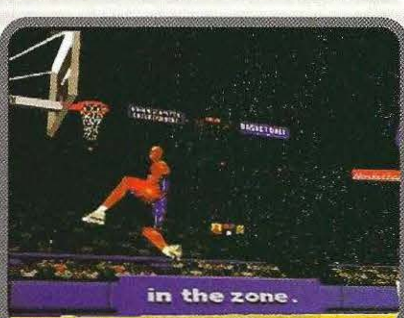
Muchos jugadores, luego de un buen partido, necesitan como que cambiar de aires, por eso con 3Point Shootout puedes practicar tus habilidades para los tiros de tres puntos, puedes escoger de entre 3 modos para jugar: Practice, Exhibition y Tournament y puedes competir con 4 jugadores simultáneamente, escoger a cualquiera de los jugadores o bien que el CPU los escoja con Random. Una vez que eliges a tu jugador y habilitas el control, estás listo para empezar con los tiros y romper récords.



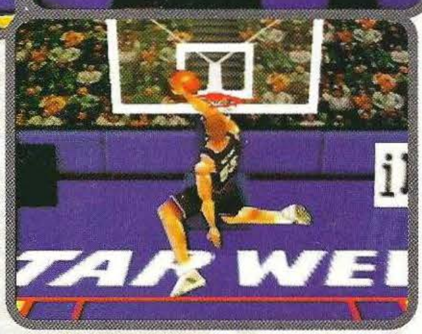




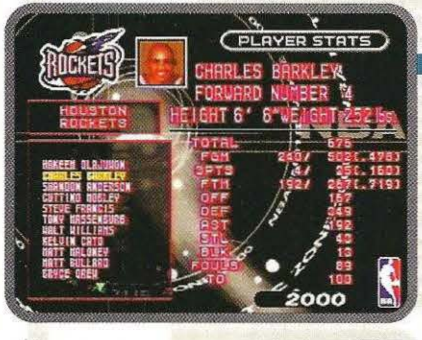
Ahora sí vamos con lo mero bueno, lo que estabas esperando... Dunk Contest, esta opción está muy buena y muy divertida, puedes escoger también al jugador que prefieras, del equipo que más te guste, una vez que lo elijas, puedes determinar desde qué ángulo quieres que sean las "clavadas" desde un costado, en diagonal o







de frente, y algo que te va a ser muy útil es un Demo para que veas en la pantalla lo que tienes que hacer para realizar el salto.



En el menú de Status, puedes revisar cómo quedaron los equipos estadísticamente y revisar los números por equipo, luego por jugador, los standings y los líderes de cada una de las especialidades en la temporada pasada, máximo anotador, líder de rebotes, tiros de línea, tiros de 3 puntos, tiros libres, asistencias, bloqueos y robos. Aquí te va una lista de los mejores, sólo por cultura general:

	Nombre	Equipo	pts	
PHILADELPHIA 76ERS — ALLEN IVERSON 3 GUARD	A. Iverson	Phi	1284	Scoring
SACRAMENTO KINGS — CHRIS WEBBER 4 FORWARD	C. Webber	Sac	545	Rebounds
LOS ANGELES LAKERS — SHAQUILLE O'NEAL 34 CENTER	S. O'Neal	L.A.L	510	Fiel Goals

Nombre	Equipo	pts	
D. Curry	Tor	69	3-pt F. G.
R. Miller	Ind	226	Free Trhows
J. Kidd	Pho	539	Assits
A. Mourning	Mia	180	Blocks
K. Gill	NJ	134	Steals

Schedule es una opción desde la cual puedes revisar todas las fechas y el horario de los partidos que se jugaron la temporada pasada por equipo.

NBA in the Zone 2000, es un título que definitivamente no puedes dejar de jugar si eres un fan del baloncesto, tiene muchas cosas nuevas y mejoradas con relación a los In the Zone anteriores, por ejemplo el aspecto del fondo de los estadios, fíjate en los scores y en los anuncios, el reflejo y los dibujos de la duela, el público cuando estás en los partidos, ya no están tan cerca como antes y como que están mejor hechos; la movilidad de los jugadores es excelente y el manejo del control cuando estás jugando es muy bueno también.



Lo único que no nos gustó, es que cuesta trabajo acostumbrarse a moverse en los menús porque si te equivocas tienes que empezar a ponerlo todo desde el principio, otra cosa que todavía no nos convence es el hecho de necesitar el Control Pack completo (128 páginas) para poder salvar el juego, pero bueno, siempre valdrá la pena para un buen fan tener un Control Pack extra para un juego tan bueno ¿no crees?

Finalmente está Player Edit, este modo es para que puedas crear a tu jugador estrella y lo personalices como tú quieras, puedes escoger su nombre, el rostro, el número del Jersey, la posición, la altura, el peso, si quieres que sea zurdo o diestro, y si quieres que use aditamentos como cintas, rodilleras, etc. También puedes darle las habilidades ¿no crees?

Pokémon Silver/Gold

Está bien, ya la hicimos mucho de emoción, así que ya es hora de irte presentando algo de lo que serán las versiones doradas y plateadas de Pokémon para Game Boy y qué mejor para empezar que mostrarte a los nuevos 99 Pokémon y algunas de sus características. Estos nombres son los de la versión japonesa, así que algunos, si no es que todos, cambiarán para la versión americana, que, hasta el día de hoy, sabemos que llegarán a este continente el mes de septiembre (aunque por ahí nos enteramos que es muy posible que se atrase su salida hasta noviembre, pero no es seguro todavía). También los números que le corresponden a cada Pokémon son de la versión japonesa (obviamente) y estos es casi imposible que cambien, pero ya sabes, todo puede pasar.

Este Pokémon, junto con el 155 y el 158 son los tres primeros que te ofrecen en el juego, justo como el 001, el 004 y el 007 (no, no es James Bond, es Squirtle) del juego anterior. Chikoriita es de tipo Grass y equivaldría a Bulbasaur.



No. 153 Beiriifu



Es la evolución de Chikoriita.

No. 154 Meganiumu



Es la evolución de Beiriifu.

No. 155 Hinoarashi



Este Pokémon es de tipo fuego.

No. 156 Magumarashi



Es la evolución de Hinoarashi.

No. 157 Bakufuun



Es la evolución de Magumarashi.

No. 158 Waninoko



Este Pokémon es de tipo agua.

No. 159 Arigeitsu



Es la evolución de Waninoko.

No. 160 Oodairu



Es la evolución de Arigeitsu

No. 161 Otachi



Este pokémon parece mapache. Es probable que su tipo sea Normal.

No. 162 Ootachi



Es la evolución de Otachi. La "O" extra en el nombre indica mayor tamaño.

No. 163 Houhou



Este Pokémon sólo aparece en la noche y es probable que sea de tipo Normal. Su nombre se pronuncia "Jojo".



No. 164 Yorunozuku

Es la evolución de Houhou. El tipo de este Pokémon es "Espaa", o sea, especial; un nuevo tipo de Pokémon.



No. 165 Rediba

Este Pokémon es exclusivo de la versión plateada y parece ser un Bug (de insecto, no de error de programación).



No. 166 Redian

Es la evolución de Rediba. Es probable que sea del tipo Bug-Flying.



No. 167 Itomaru

Esta araña es exclusiva de la versión dorada.



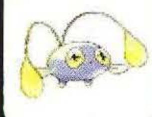
No. 168 Ariadosu

Es la evolución de Itomaru. Otro Bug-Poison, seguramente.



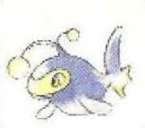
No. 169 Kurobatto

Este es el primero de muchos casos en estos nuevos juegos de Pokémon. Kurobatto es la evolución de Gorubatto, Pokémon originario de la primera versión de Pokémon. Gorubatto es Golbat, el Pokémon 042, así que es seguro que esta evolución llegue a América con el nombre de Darkbat, Blackbat o Kurobat en la versión americana.



No. 170 Chonchii

Este es un Pokémon tipo Water-Electric, así que Pikachu ya no será el único en poder ejecutar poderes correspondientes a esos tipos de Pokémon.



No. 171 Rantaan

La combinación de agua y electricidad hacen a esta evolución de Chonchii, un Pokémon muy fuerte.



No. 172 Pichuu

Este Pokémon es la preevolución de Pikachu, así que, si este Pokémon hubiera aparecido desde la primera versión de Pokémon, le hubiera correspondido el número 023.



No. 173 Pi

Es la preevolución de Pippi, o sea de Clefairy.



No. 174 Pupurin

Otra preevolución. Pupurin es la forma anterior de Purin, o sea de Jigglypuff. Al parecer a los Pokémon de preevolución no los podrás capturar, sino incubar en un huevo.



No. 175 Togepii

A este Pokémon ya muchos lo conocían, pues, junto con otros Pokémon nuevos, hizo apariciones previas en la animación.



No. 176 Togechikku

Es la evolución de Togepii.



No. 177 Neiti

Este es un Pokémon raro e ignoramos su tipo, pero puede ser Flying-Psychic.



No. 178 Neitio

Es la evolución de Neiti.



No. 179 Meriipu

Este es un curioso Pokémon parecido a un cordero.



No. 180 Mokoko

Es la evolución de Meriipu y aquí ya se está definiendo su tipo.



No. 181 Denryuu

Es la evolución de Mokoko y ya se ve claramente que es un Pokémon eléctrico.



No. 182 Kireihana

Este Pokémon es la evolución de Kusaihana, o sea de Gloom... pero, ¿Qué no la evolución de Gloom es Vileplume? Pues sí, pero otra innovación es que varios Pokémon viejitos pueden cambiar la evolución, muy al estilo de Eevee.



No. 183 Mariru

Otro Pokémon famoso, perteneciente al tipo Water.



No. 184 Mariruri

Es la evolución de Mariru.



No. 185 Usokkii

Durante el juego sólo tendrás una oportunidad para capturarlo, muy al estilo de las aves legendarias.



No. 186 Nyorotono

Este es otro caso peculiar de elección de evolución, pues puedes evolucionar a Nyorozo, o sea a Poliwhirl, en este Pokémon, en lugar de que evolucione en Poliwrath.



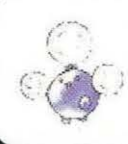
No. 187 Hanekko

El tipo de este Pokémon es bastante raro, pues se trata de un Grass-Flying.



No. 188 Popokko

Es la evolución de Hanekko. Es muy curioso que el nombre japonés de este Pokémon sea muy parecido al de Poppo, o sea, Pidgey, pues se trata de dos Pokémon de tipo Flying.



No. 189 Watakko

Es la evolución de Popokko.



No. 190 Himanasshi

Este Pokémon no tiene evolución.



No. 191 Himanasshi

La apariencia de este Pokémon indica que pertenece al tipo Grass.



No. 192 Kimawari

Es la evolución de Himanasshi. Su apariencia de girasol nos hace pensar en qué tan poderoso sería usando un Solar Beam.



No. 193 Yanyanma

Este Pokémon con forma de libélula no tiene evolución.



No. 194 Upaa

Otra combinación interesante. Este Pokémon es de tipo Water-Ground.



No. 195 Nuou

Es la evolución de Upaa. Sus mejores ataques son ¡Earthquake y Surf!



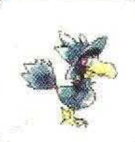
No. 196 Eifi

Este hermoso Pokémon es una nueva evolución de Eevee. ¿Qué roca tendrás que darle?



No. 197 Burakkii

Otra evolución de Eevee. Parece alebrije, ¿verdad?



No. 198 Yamikarasu

Este Pokémon nos recordó mucho a Farfetch'd. También es de tipo Flying y no tiene evolución.



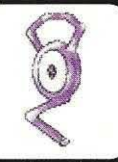
No. 199 Yadokingu

Otro caso de opción de evolución. Slowpoke podrá evolucionar en Slowbro o en este nuevo Pokémon, Yadokingu, que seguramente tendrá el nombre americano de Slowking.



No. 200 Muuma

¿A quién se parece este Pokémon? Si dijiste Gastly o Haunter, piensas igual que nosotros. Muuma también es de tipo Ghost.



No. 201 Announ

Este Pokémon Sí que está rarísimo... ni sabemos el tipo al que pertenece.



No. 202 Sounansu

Este Pokémon tampoco tiene evolución y atraparlo parece difícil.



No. 203 Kirinriki

Aunque este Pokémon tampoco tiene evolución, parece que es de los fuertes. Parte de su nombre significa Jirafa y esto justifica su apariencia.



No. 204 Kunugidama

Este raro Pokémon se parece un poco a Cloyster.



No. 205 Foretosu

Es la evolución de Kunugidama.



No. 206 Nocotchi

Este es otro Pokémon del que no tenemos idea del por qué de su existencia.



No. 207 Guraigaa

Este extraño Pokémon es exclusivo de la versión dorada.



No. 208 Haganeiru

Este impresionante Pokémon es la evolución de Onix y su poder de defensa es increíble.



No. 209 Buruu

Otro Pokémon que hizo fama antes de su debut en videojuegos. Es probable que en América se llame "Blue".



No. 210 Guranburu

Es la evolución de Buruu y es posible que se llame Granblue.



No. 211 Hariisen

Definitivamente este es un Pokémon tipo Water, sin evolución y con cara de Pez Globo.



No. 212 Hassamu

La apariencia de este Pokémon impone, eso que ni qué. Se trata de la evolución de Scyther.



No. 213 Tsubotsubo

Este Pokémon no tiene evolución y parece que es de tipo Rock.



No. 214 Herakurosu

Este Pokémon tampoco tiene evolución y todo parece indicar que se trata del Pokémon tipo Bug más fuerte.



No. 215 Nuura

Otro Pokémon sin evolución. Nuura parece de los Pokémon más rápidos.



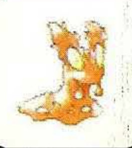
No. 216 Himeguma

Este Pokémon se perfila para ser de los favoritos de las entrenadoras.



No. 217 Ringuma

Es la evolución de Himeguma. Parece que es bastante fuerte.



No. 218 Magumaggu

Este Pokémon parece inofensivo.



No. 219 Magukarugo

Aparentemente este Pokémon es de los más lentos, pero es probable que se compense con otra habilidad.



No. 220 Urimuu

Este Pokémon también es bastante gracioso.



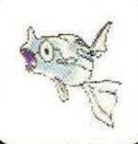
No. 221 Inomuu

Es la evolución de Urimuu y es de tipo Ice.



No. 222 Saniigo

Otro Pokémon extraño, el cual parece que es de tipo Water. No tiene evolución.



No. 223 Teppouo

Este es un Water, definitivo.



No. 224 Okutan

Es la evolución de Teppouo y es muy parecido a Tentacool.



No. 225 Deribaado

Este Pokémon no tiene evolución.



No. 226 Mantain

Este Pokémon es otro de los que tienen carisma, pero no tiene evolución.



No. 227 Eaamudo

Parece que este Pokémon es la competencia de Dodrio. Tampoco tiene evolución.

No. 228 Derubiru



Este es de los Pokémon estéticos y letales.

No. 229 Herugaa



Es la evolución de Derubiru.

No. 230 Kingudora



Es la evolución de Seadra y es probable que en América se llame Kingdra. Al parecer esta evolución combinará otro tipo además de Water.

No. 231 Gomazou



Otro Pokémon del tipo "Tierno".

No. 232 Donfan



Este Pokémon también ya había sembrado su semilla de fama. Parece muy fuerte.

No. 233 Porigon2



Este es un "Update", o sea, la evolución, del Pokémon artificial Porygon.

No. 234 Odoshishi



Este Pokémon con forma de reno no tiene evolución.

No. 235 Douburu



Aunque no lo parezca, este es de los Pokémon más fuertes, y no tiene evolución.

No. 236 Barukii



Este Pokémon es muy similar a Eevee, pues puede evolucionar en tres Pokémon distintos: Hitmonlee, Hitmonchan o Kapoeraa.

No. 237 Kapoeraa



Este es un nuevo Pokémon del tipo Fighting y podríamos decir que es hermano de Hitmonlee y de Hitmonchan... ¿cómo le irán a poner aquí en América? ¿Hitmonnorris?

No. 238 Muchuuru



Este Pokémon es la preevolución de Jynx y es de tipo Psychic-Ice.

No. 239 Erekiddo



Este es la preevolución de Electabuzz. De tipo eléctrico, es probable que aquí se llame Elekid.

No. 240 Bubi



Este Pokémon es la preevolución de Magmar y si aquí en América le ponen Magmi, nos enojaremos mucho.

No. 241 Mirutanku



Esta vaca es sumamente jocosa, ojalá que sea un buen Pokémon. No tiene evolución.

No. 242 Hapinasu



Esta es la evolución de Chansey y quién sabe cómo le vayan a poner en América, pero un hecho es que tiene una gran cantidad de HP.



No. 243 Raikou

Este es más o menos el equivalente de Zapdos, pues se trata de otro Pokémon legendario que es eléctrico.



No. 244 Enti

Este Pokémon legendario, tan poderoso como Moltres.



No. 245 Suikun

Otro Pokémon legendario, tan poderoso como Articuno.



No. 246 Yougirasu

Parece que este Pokémon es de tipo Dragon, como Dratini, pero la diferencia es que este Pokémon es sumamente fuerte.



No. 247 Sanagirasu

Es la evolución de Yougirasu. Es muy parecido a Kakuna y su poder de defensa es altísimo.



No. 248 Bangirasu

Es la evolución de Sanagirasu. Promete ser un Pokémon súper fuerte.



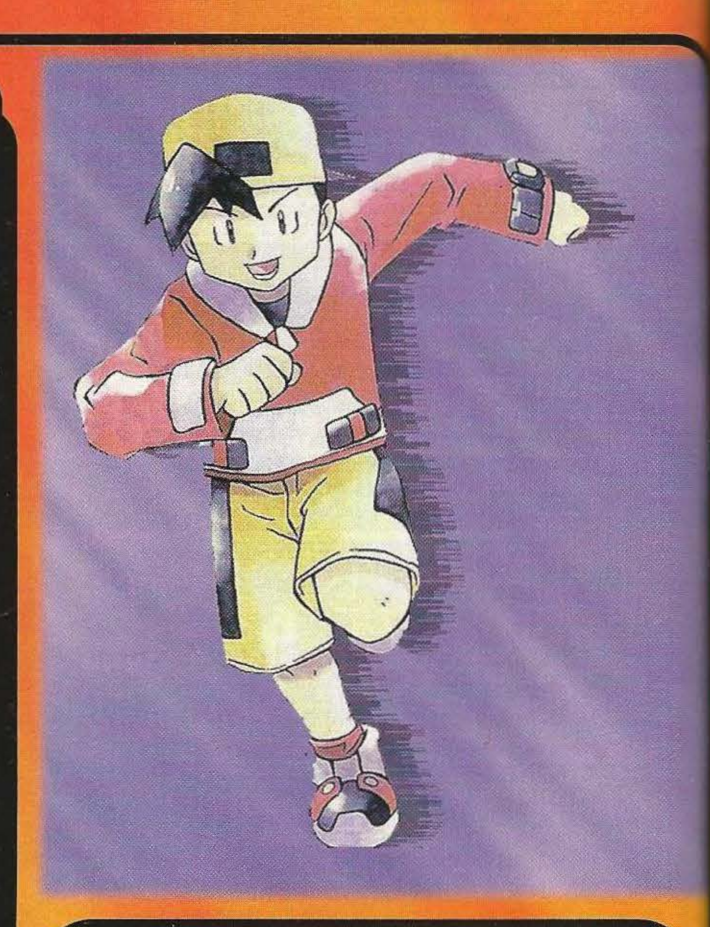
No. 249 Rugia

La revelación de este Pokémon de tipo especial será en la versión plateada. Se dice que es la fusión de las aves legendarias Articuno, Zapdos y Moltres, así que imagínate su poder.



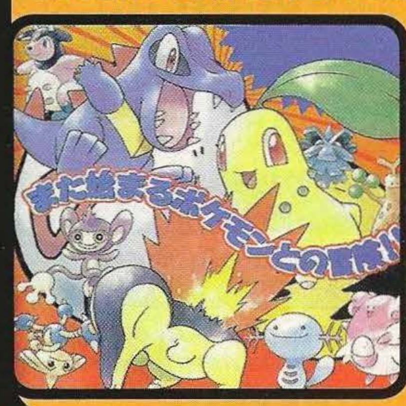
No. 250 Houou

Otro de los Pokémon super poderosos... al parecer Houou viene a ponerle un hasta aquí a Mewtwo. Sólo está disponible en la versión dorada.



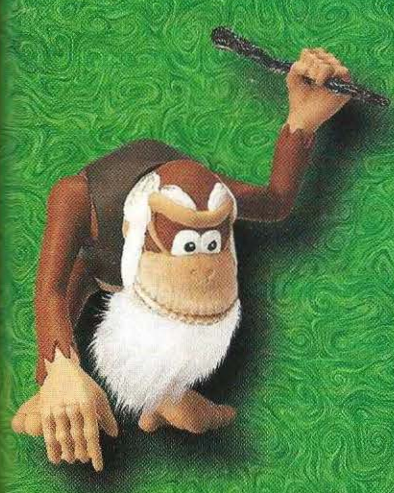


Pues aquí están los 99 nuevos Pokémon, que sumándolos a los 151 originales nos dan un total de 250. Al principio a nosotros no nos parecieron tan buenos los diseños de los nuevos, pero viéndolos desde otro punto de vista, son hasta cierto punto aceptables y hay unos que nos gustaron bastante, pero haciendo a un lado lo estético, el poder y la combinación que ofrecen los nuevos es sumamente atractiva, ¿no crees? Vamos a averiguar más de los nuevos Pokémon.
A propósito... sí, a propósito fue que no incluimos en la lista al Pokémon No. 251... ese es un secretito que después revelaremos. Por el momento, ve pensando cómo vas a tener que cantar el nuevo Pokérap.

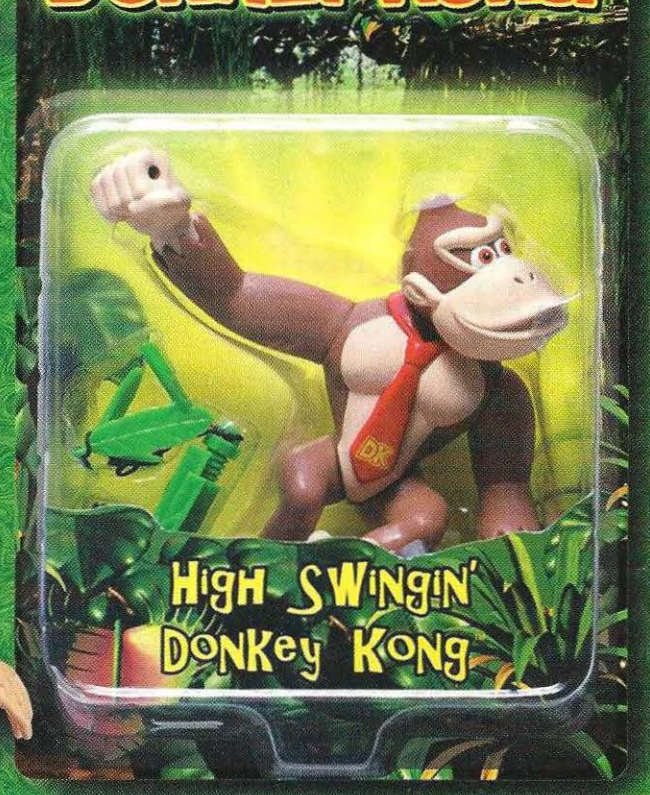




DIDDY KONG



KRANKY KONG



Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con accesorios extra y movimientos diferentes.

NINTENDO 64

¡¡¡ SON 4 MODELOS DIFERENTES Y DE EDICION LIMITADA !!!



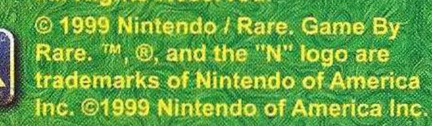


Bensussen Deutsch & Assoc., Inc.
Woodinville, Washington 98072
All Rights Reserved.

Gamela México, distribuidor exclusivo para Latinoamérica inf. y ventas al telefono:

5-705-12-22



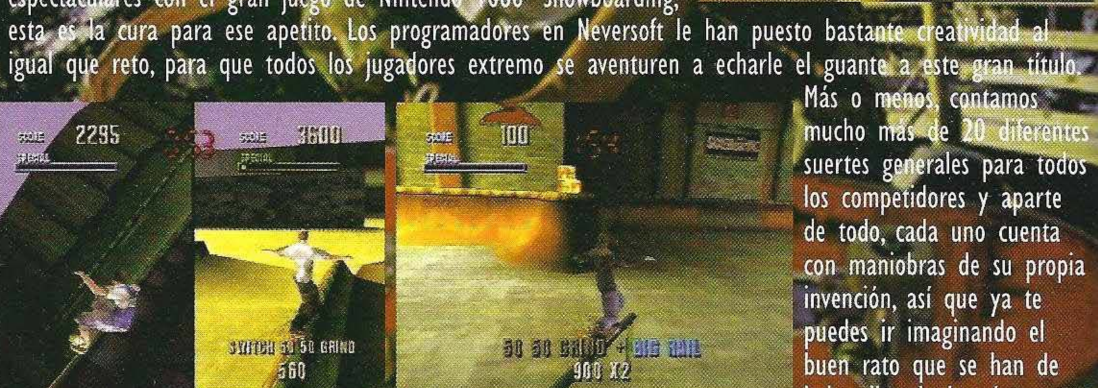




DE VENTA EN ALMACENES DE PRESTIGIO

Tony Hawk's Pro Skater

Para todos los fanáticos de los juegos extremos, una de las grandes estrellas del Skating, presenta uno de los títulos más impresionantes de este nuevo siglo. Si te quedaste con hambre de piruetas y acrobacias espectaculares con el gran juego de Nintendo 1080° Snowboarding, esta es la cura para ese apetito. Los programadores en Neversoft le han puesto bastante creatividad al igual que reto, para que todos los jugadores extremo se aventuren a echarle el guante a este gran título.



Más o menos, contamos mucho más de 20 diferentes suertes generales para todos los competidores y aparte de todo, cada uno cuenta con maniobras de su propia invención, así que ya te puedes ir imaginando el buen rato que se han de haber llevado los skaters y los programadores, al hacer sus maniobras para lograr el Motion Capture, al igual que digitalizarlos y recrearlos en el Nintendo 64.

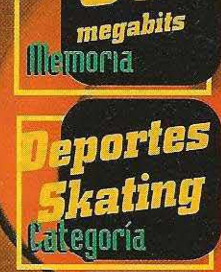
Compañía

Accesorio

No de Jugadores

Clasificación

Desarrollado: Edge of Reality



Fecha de Salida: Marzo 1999

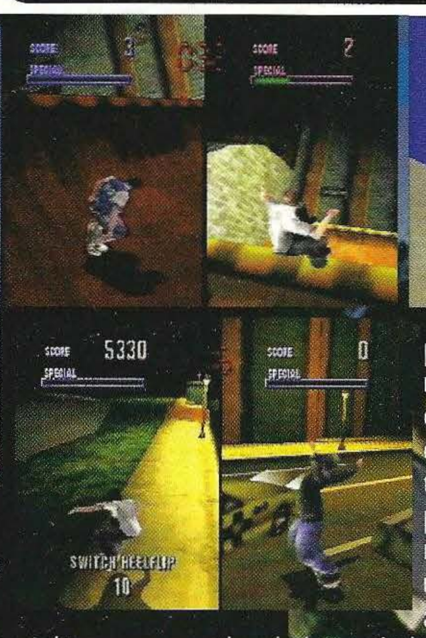
Tipos de Juego

Existen varias modalidades en este estupendo juego, con tantas opciones y diversificaciones, que la verdad vale la pena repasarlos uno por uno.



Carrer Mode

Este es el clásico modo de Carrera, en el que seleccionarás al skater de tu preferencia y recorrerás cada uno de los escenarios en busca de los 6 diferentes videotapes, para poder abrir nuevas escenas, así como para ir incrementando tu colección de tablas y ruedas para tus patinetas. Por otra parte, también incrementarás las habilidades del personaje que has seleccionado, para que se le facilite hacer las maniobras y logres una mayor puntuación.





Two Players

En este modo podrás encontrar diversos modos de competencia que te mantendrán pegado al control junto con tu compañero de juego. En la opción de Graffiti, los dos jugadores compiten por pintar cualquier superficie al realizar acrobacias sobre ellas, el jugador que acumule más áreas pintadas es quien gana, pero lo mejor es que puedes repintar áreas sobre la superficie ya pintada de tu adversario, para alcanzar mayor puntuación. En Trick Attack los dos jugadores compiten en un tiempo determinado para realizar sus mejores suertes y quien haga mayor puntuación será obviamente el ganador. Y por último, en Horse, le dan a cada jugador determinado tiempo para realizar una acrobacia y obtener un marcador, si el segundo jugador no alcanza el marcador del primero o se cae al realizar alguna proeza, obtendrá una letra, y obviamente el primero que complete la palabra Horse, es quien pierde.



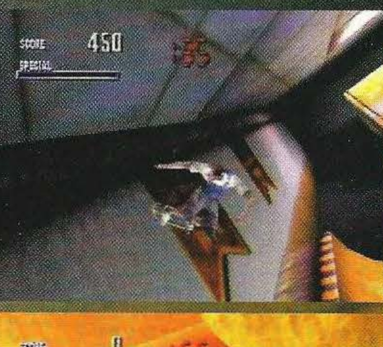


Single Session





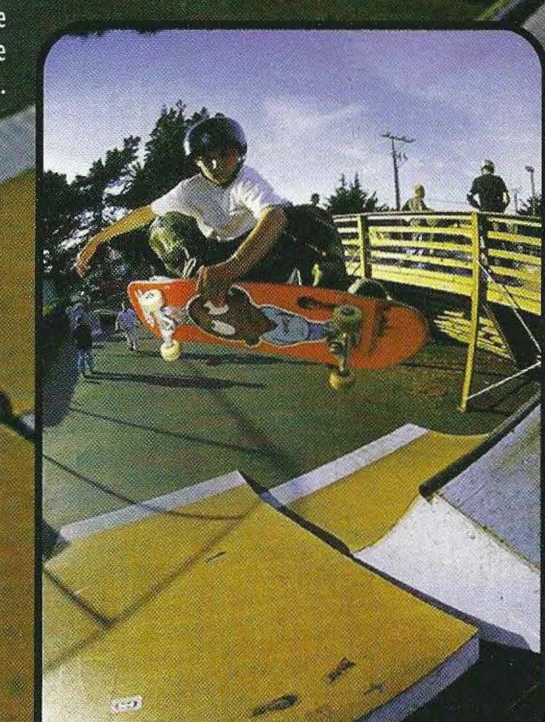
Este modo sólo te sirve para darle un repaso a algún nivel que ya hayas terminado, aunque esto sí nos pareció algo absurdo, ya que en el modo de carrera puedes entrar a competir con cualquiera de los jugadores que no hayas participado y tendrás que obtener con ese personaje todas las cosas, por lo que tal vez no tiene mucho caso.



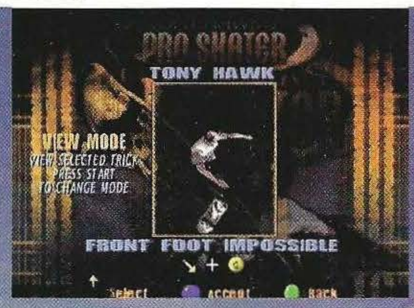
Free Skate

Esta sí es una muy buena opción para comenzar a practicar tus diferentes suertes. Aquí puedes seleccionar cualquier escenario que ya hayas obtenido en el modo de carrera para revisar bien todos sus recovecos y escondrijos, sin necesidad de que estés preocupado por el tiempo. Una opción excelente si lo que te hace falta es ver cómo alcanzas ciertos ítems, sin tener que comenzar el escenario nuevamente.





Extras





Aquí entran todas las cosas raras que no podrían meterlas en ningún otro lugar. Para empezar, podrás cargar algún escenario en el que hayas grabado previamente un replay, para que vuelvas a ver tus mejores movimientos al igual que tus más impresionantes raspones.
Trick Tutorial es un excelente museo en el que podrás ver cómo se realizan cada uno de los movimientos, para que posteriormente los pongas en práctica. Por último encontrarás los créditos del juego, así como los créditos del Sound Track, que la verdad está bastante movido y tiene rolas que te mantienen patinando felizmente.

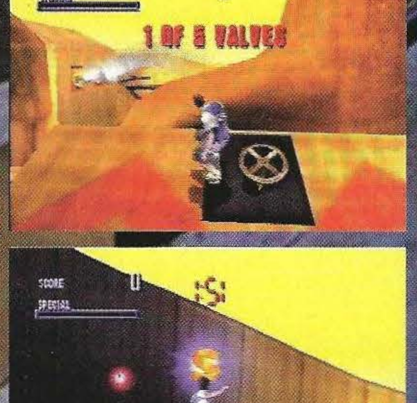
"POLICE TRUCK"
PERFORMED BY: DEAD KENNEDYS
WRITTEN BY: JELLO BIAFRA
AND EAST BAY RAY
PUBLISHED BY:
DECAY MUSIC. BMI
VIDEO FOOTAGE OF
"DEAD KENNEDYS" LIVE

Scores, secretos y otras cosas:

Antes que nada, la mecánica de los marcadores es muy peculiar, al realizar exitosamente alguna suerte, obtendrás "X" marcador, pero si repites la maniobra con éxito, obtendrás una puntuación menor a la que te dieron antes, esto te motiva a realizar diferentes suertes para aumentar considerablemente tu marcador. Por otra parte, al realizar diversas acrobacias en un solo salto y caer sobre la patineta, se multiplicará cada uno, por lo que obtendrás una mayor puntuación.







Por otra parte, para abrir el resto de las escenas, debes completar ciertos requisitos, como hacer cierta cantidad de puntos para obtener un videotape, hallar los cinco videos marcados con las letras SKATE para conseguir otro tape, encontrar el video escondido para obtener nuevamente otro tape. Cada escena cuenta con cinco "tapes" que son necesarios para abrir todos los niveles, así que te tomará un buen rato poder masterizar a cualquier personaje lo suficiente, para sacarle todo el jugo al juego.





Para localizar todos los tapes y los objetos que debes romper en cada escena, te recomendamos que primero entres en: Free Skate, para que tengas todo el tiempo del mundo y recorras cada centímetro de los niveles, sin presión de tiempo.

Personalidades

Como ya te lo mencionamos anteriormente, no sólo Tony Hawk es la única estrella que hace su aparición en este título. Te presentamos a las estrellas de hoy y mañana de este excitante juego.



Rune Clifberg

Edad: 25 años
Nacido en: Denmark
Lugar de residencia: Costa Mesa
Años de profesional: Siete
Forma de patinar: Derecho



Jamie Thomas

Edad: 24 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Encintas
Años de profesional: Seis
Forma de patinar: Derecho





Elisa Steamer

Edad: Fuera de discusión
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Fort Myers
Años de profesional: Uno
Forma de patinar: Derecho

Tony Hawk

Edad: 31 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Carlsbad
Años de profesional: Dieciséis
Forma de patinar: Zurdo



Bucky Lasek

Edad: 26 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Carlsbad
Años de profesional: Nueve
Forma de patinar: Derecho

Chad Muska

Edad: 22 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Los Angeles
Años de profesional: Cinco
Forma de patinar: Derecho

Bob Burnquist

Edad: 22 años
Nacido en: Brazil
Lugar de residencia: Encintas
Años de profesional: Siete
Forma de patinar: Derecho

Geoff Rowley

Edad: 23 años
Nacido en: England
Lugar de residencia: Huntington B.
Años de profesional: Cinco
Forma de patinar: Derecho



Kareem Campbell

Edad: 25 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Los Angeles
Años de profesional: Seis
Forma de patinar: Derecho

Andrew Reynolds

Edad: 20 años
Nacido en: USA
Lugar de residencia: Huntington B.
Años de profesional: Tres
Forma de patinar: Derecho



Los Escenarios:

Como es lógico, la mayoría de estos cuentan con una gran variedad de rampas, desniveles y barras para apropiarte de ellas y hacer todas las suertes que te puedas imaginar. Veamos algunos de ellos para que te des una mejor idea

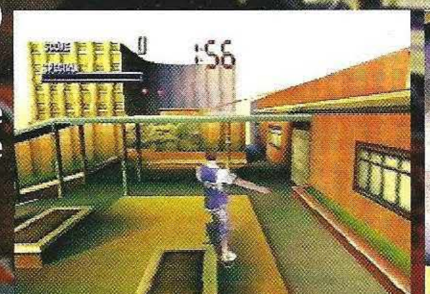
Warehouse - Wooland Hills



Esta es una bodega en donde encontrarás todo lo necesario para hacer de tu vida un gran festival. Las rampas y líneas no serán ningún problema para ti y tu patineta. Lo más interesante, es que al lograr un buen nivel de Especial, podrás alcanzar las vigas de la parte superior de la bodega y podrás hacer cosas realmente increíbles.

Scool - Miami

Este escenario está de lujo, aquí podrás patinar por todas las instalaciones de la escuela, desde meterte en el gimnasio, patinar dentro de la alberca (que lógicamente está vacía) o hasta treparte por la parte superior de los edificios del complejo estudiantil. Aparte podrás derrapar por las macetas, romper cajas y treparte a las bancas del patio, sólo te podemos decir que no lo intentes en tu escuela, porque lo más seguro es que te reporten a la dirección.





Mall - New York





Para hacer todo un circo de malabares no podía faltar un escenario con escaleras eléctricas, anuncios y sobre todo, muchas puertas de cristal por las que podrás pasar con un par de raspones como trofeo por tus grandiosas acrobacias.

Lo único malo, es que este Centro Comercial se encuentra vacío, hubiera estado de lujo poder entrar al área de comida, tirando mesas y espantando a los clientes, pero bueno, nos tendremos que conformar con deslizarnos por las rampas y saltar sobre las fuentes para crear una gran serie de acrobacias y acumular la mayor cantidad de puntos posibles.

Skate Park - Chicago

Prepárate para entrar a la primera competencia de skaters en tu trayectoria. Aquí debes hacer todos los puntos posibles en determinado tiempo, los jueces darán su veredicto y sólo te queda conformarte con las calificaciones que te den. Lo bueno es que tendrás tres oportunidades para hacer tu mejor esfuerzo y sólo te contarán las dos mejores, así tendrás las suficientes condiciones para ganar sin ningún problema.



HEAT 1 OVER!

JUDGES SCORES

JUDGE 1	85.8
JUDGE 2	88.7
JUDGE 3	85.8
JUDGE 4	86.9
JUDGE 5	86.0

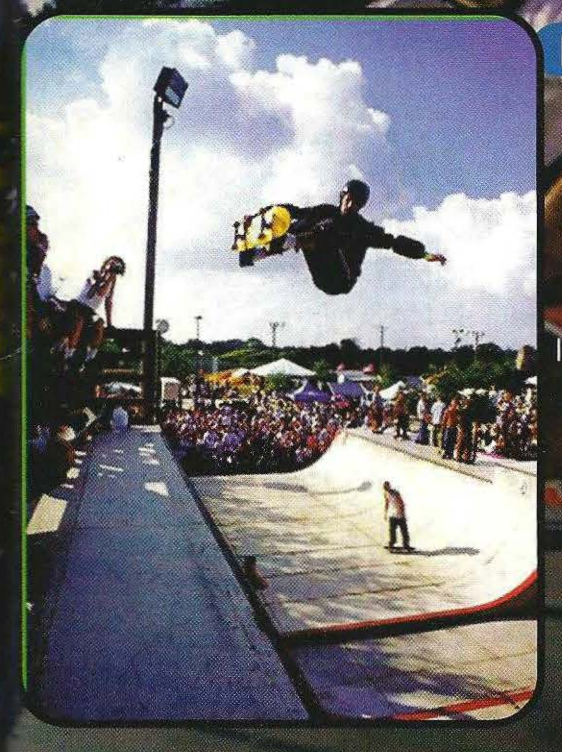
CONTINUE

Downtown - Minneapolis

En esta escena los programadores sí se pasaron de listos... porque aquí patinas por las calles del centro de la ciudad de Minneapolis y obviamente te encontrarás con una plaza, calles, avenidas, comercios, áreas en reparación y lo más estorboso del mundo, ¡TAXISTAS!, los cuales se esfuerzan por hacer mejor SU día, al ir tras tus huesos para mofarse de ti. Créenos que este último factor es una verdadera infamia, ya que al intentar de buscar todos los videotapes, tendrás que vértelas cara a cara con estos cafres del volante.







Down Hill Jam - Phoenix

¿Qué es lo que podríamos visitar en el estado de Arizona y específicamente en el área de Phoenix? Pues una tremenda carrera por una presa. Como te podrás imaginar, el relieve está algo accidentado, hay tubos y formaciones rocosas que te darán un espacio muy limitado para que practiques tus mejores técnicas. Lo que en verdad está de pesadilla, es que aquí empiezan a aparecer abismos a los que podrás caer y perder una infinidad de tiempo para recuperarte. Y lo más desagradable es cuando intentes recolectar los 5 videotapes, ya que tendrás que hacer circo, maroma y teatro por treparte en áreas extremadamente altas, en las que si haces algún mal movimiento, tendrás que comenzar nuevamente la escena.

Gracias a su gran versatilidad, la cantidad tan impresionante de suertes que puedes realizar con los 10 Skaters más famosos de Norte América y la variedad de escenarios que te proporcionarán diversos obstáculos para que realices todas las maniobras e inventes las combinaciones que más te convengan, podrás lograr una mayor puntuación.

Por otra parte, los replay son excelentes, siempre te ponen la cámara en la posición más conveniente para ver las proezas mucho más espectaculares.

Como punto importantísimo, te comentamos que el juego cuenta con un Sound Track muy interesante, ya que aparecen en los créditos varias melodías de los Dead Kennedys, The Ernies, Goldfinger, Primus, Speedealer, Suicidal Tendencies, The Suicide Machines y Unsane, así que tendrás un gran repertorio de rolas buenísimas parar seleccionar, mientras te diviertes y haces tu mejor esfuerzo.

Como conclusión, si eres un verdadero fan de hueso colorado de 1080° Snowboarding, sencillamente este título te encantará.











GoldenEye

¿Creías que Lucas Arts se había pasado de audaz al guardar por guardar por casi seis meses un truco de Rogue Squadron? Pues, eso no es nada, Rare se acaba de ganar el premio, el mes pasado dio a conocer un montón de claves con el control que te dan acceso a todos los cheats que sólo podías conseguir conociendo de principio a fin... ¡Golden Eye 007! ¡Dos años después dieron los trucos! Pero, como más vale tarde que nunca, aquí te los presentamos tal cual.

Para poder activar los "cheats", debes introducirlos en la pantalla que se indica, puede ser en la de selección de misión, en la de "cheats" o durante el juego. Aquí te damos un ejemplo.

Ejemplo.:

Botón L + Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón L + Botón R + Abajo

Para introducir este código (que es un ejemplo que no funciona, no vayas a creer...) oprime y deja apretado el Botón L y presiona y deja apretado también Abajo en el Control Pad, entonces suelta ambos botones, después oprime y deja presionado el Botón R y sin soltarlo, presiona y deja presionado C-Derecha, los sueltas y por último, presiona y deja presionado el Botón L y sin soltar, presiona y deja presionado el Botón R y sin soltarlos, presiona y deja presionado Abajo del Control Pad, con eso, habrás activado el truco.

Introdúcela durante el juego.

Invencibility:

Botón L + Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón R + C-Arriba
Botón L + Derecha
Botón L + C-Abajo
Botón R + C-Arriba
Botón R + Derecha
Botón R + Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + C-Derecha

All Guns:

Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + C-Izquierda
Botón L + C-Derecha
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Abajo
Botón L + C-Abajo
Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Derecha
Botón R + Arriba
Botón L + C-Izquierda

Maximum Ammunition (not infinite)

Botón L + R Botón + C-Derecha
Botón R + Arriba
Botón R + Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-Derecha
Botón L + Botón + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón R + Arriba
Botón L + Botón + C-Derecha
Botón R + Izquierda

Line Mode

Botón R+ C-Abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-Arriba
Botón L + Botón R+ C-Derecha
Botón R + Arriba
Botón L + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-Izquierda
Botón R + C-Arriba

Invisibility

Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Arriba
Botón L + Botón R+ Izquierda
Botón L + Botón R+ Arriba
Botón R + Arriba
Botón L + C-Izquierda
Botón R + C-Arriba
Botón L + C-Abajo
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Derecha

Invisibility in Multiplayer

Botón L + C-Arriba
Botón L + Botón R + C-Izquier-daBotón R + Arriba
Botón L + C-Derecha
Botón R + C-Izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + C-Derecha
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + C-abajo

Los siguientes códigos deben ser escritos en la pantalla de selección de misión.

Unlock Facility

Botón L + R Botón R + C-Arriba
Botón R + C-Izquierda
Botón L+ Izquierda
Botón R+ C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + C-Abajo

Botón L + C-Derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-Abaj
Botón L+ Derecha

Unlock Runway

Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón L + C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + C-Arriba
Botón R + C-Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Abajo
Botón R + C-Izquierda

Unlock Surface I

Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + Arriba
Botón R + Izquierda
Botón L+ Arriba
Botón R + C-Abajo
Botón L + Derecha
Botón L +C-Derecha
Botón L + Botón R + Abajo

Unlock Bunker I

Botón L + C-Abajo
Botón R + Derecha
Botón L + C-Derecha
Botón R + C-Izquierda
Botón L+ C-Abajo
Botón L+ Botón R + Izquierda
Botón L+ C-Derecha
Botón L+ Botón R + Arriba
Botón R+ C-Derecha
Botón L+ Arriba

Unlock Silo

Botón L + Arriba
Botón R + C-Abajo
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + C-Izquierda
Botón L+ Botón R + C-Derecha
Botón L + C-Arriba

Botón R + Derecha
Botón R + Derecha
Botón R + C-Derecha

Unlock Frigate

Botón R + C-Arriba
Botón L + Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón R + Arriba

Unlock Surface 2

Botón L + C-Abajo
Botón L + Botón R + C-Derecha
Botón R + C-Derecha
Botón R + C-Abajo
Botón R + C-Izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + C-Abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + C-Derecha

Unlock Bunker 2

Botón L + Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + C-Izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón L + C-Abajo

Unlock Statue

Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón R + C-Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + C-Arriba

Botón R + C-Abajo
Botón R + Derecha

Unlock Statue

Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Derecha
Botón L + R Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón R + C-Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón R + C-Arriba
Botón R + C-Abajo
Botón R + Derecha

Unlock Streets

Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + C-Derecha
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón R+ C-Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + C-Abajo
Botón R+ C-Arriba
Botón L+ Abajo

Unlock Depot

Botón L + Abajo
Botón L + Abajo
Botón R + C-Abajo
Botón L + C-Derecha
Botón L + Botón R + Derecha
Botón R + C-Izquierda
Botón L + Abajo
Botón L + C-Izquierda
Botón L + C-Derecha
Botón L + Arriba

Unlock Train

Botón R + Izquierda
Botón R + C-Abajo
Botón R + C-Derecha
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Botón R + C-Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Arriba
Botón L + C-Arriba

Unlock Jungle

R Botón R + C-Abajo
R Botón R + Izquierda
L Botón L + Botón R+ Arriba
R Botón R + Derecha
R Botón R + Abajo
R Botón R + Abajo
R Botón R + Arriba
R Botón R + C-Izquierda
R Botón R + C-Arriba
L Botón L + Botón R + Izquierda

Unlock Control Center

Botón L + C-Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + C-Derecha
Botón R + C-Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón R + C-Arriba
Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + C-Arriba

Unlock Caverns

Botón L + Abajo
Botón R + C-Abajo
Botón L+ Botón R + Arriba
Botón L + Derecha
Botón R + C-Arriba
Botón R + C-Izquierda
Botón R + Arriba
Botón L + C-Izquierda
Botón L + Arriba
Botón R + C-Izquierda

Unlock Cradle

Botón L + Botón R + C-Arriba
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Abajo
Botón L + C-Arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Derecha
Botón R + C-Arriba
Botón L + C-Izquierda
Botón R + Derecha

Los siguientes "cheats" deben ser activados en el "Cheat Menu", al hacerlo correctamente se escuchará un "beep" entonces sal del "Cheat Menu" y regresa, inmediatamente verás tu "Cheat" disponible.

Activate Paintball Cheat

Botón L + Arriba
C-Arriba Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Arriba
Botón R + C-Abajo
Botón L + C-Abajo
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + C-Abajo

Activate Invencibility Cheat (oh joy!)

Botón R + Izquierda
Botón L + Abajo
Izquierda
Arriba
Abajo
Botón R + C-Izquierda
Botón L + C-Izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + C-Izquierda

Activate DK Mode Cheat

L Botón L + R Botón R + Arriba
C-Derecha
Botón R + Izquierda
Botón R + Arriba
Arriba
Botón R + Derecha
Arriba
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Botón R + C-Izquierda

Activate 2X Grenade Launcher Cheat

Botón R + Abajo
Botón R + Arriba
Derecha
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + Derecha
Botón R + Izquierda
Izquierda
Abajo
Arriba
Botón R + C-Abajo

Activate 2X Rocket Launcher Cheat

Botón R + Derecha
Botón L + Arriba
Abajo
Abajo
Botón R + C-Abajo
Botón L + Izquierda
Botón L + C-Izquierda
Botón R + Arriba
Botón R + Abajo
Botón R + C-Izquierda

Activate Turbo Mode Cheat

Botón L + Abajo
Botón L + C-Abajo
Botón L + Botón R + Arriba
Botón R + C-Abajo
Izquierda
Botón R + AbajoBotón L + C-Abajo
Arriba
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha

Activate No Radar Cheat [Multi]

Botón R + Arriba
C-Abajo
C-Izquierda
C-Arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Arriba
C-Izquierda
Derecha
Botón R + Izquierda
Botón R + Derecha

Activate Tiny Bond Cheat

Botón L + Botón R + Abajo
Botón R + Abajo
Botón L + C-Abajo
Izquierda

Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Abajo
Derecha
Abajo
Botón R + C-Abajo
Botón R + Derecha

Activate 2X Throwing Knives Cheat

Botón R + C-Izquierda
Botón L + Izquierda
Arriba
Botón L + Botón R + Derecha
Derecha
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón R + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + C-Izquierda

Activate Fast Animation Cheat

Botón L + C-Abajo
Botón L + C-Izquierda
C-Abajo
C-Derecha
C-Izquierda
Botón L + Botón R +Derecha
C-Derecha
Botón L + Botón R +Arriba
Botón R +C-Izquierda
Botón L +Izquierda

Activate Bond Invisible Cheat

Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L + C-Izquierda
Botón R + C-Izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + R Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Izquierda
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Abajo

Activate Enemy Rockets Cheat

L Botón L + R Botón R +
C-Abajo
C-Izquierda
Botón R + C-Abajo
C-Abajo

C-Abajo
Botón L + R Botón R + C-Abajo
Botón L + R Botón R + Arriba
C-Abajo
Botón R + Arriba
Botón L + Arriba

Activate Slow Animation Cheat

Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Abajo
BotÚn L + Botón R + Izquierda
C-Derecha
Botón L + Botón R +Abajo
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Abajo
C-Izquierda
C-Arriba

Activate Silver PP7 Cheat

Botón L + Izquierda
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + Abajo
C-Abajo
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L+ Botón R + Izquierda

Activate 2X Hunting Knives Cheat

Botón R + C-Abajo
Botón L+ Derecha
Botón R + C-Izquierda
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R +Derecha
Botón L + Botón R + Arriba
Botón L + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón L + Derecha
Botón L + C-Izquierda

Activate Infinite Ammo Cheat

Botón L + C-Izquierda
Botón L + Botón R + Derecha
C-Derecha
C-Izquierda
Botón R + Izquierda
Botón L + C-Abajo

Botón L + Botón R + Izquierda
Botón L + Botón R + C-Abajo
Botón L +Arriba
C-Derecha

Activate 2X RCP-90s Cheat

Arriba
Derecha
Botón L + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Arriba
Botón L + C-Izquierda
Botón L + Izquierda
C-Derecha
C-Arriba
Botón L + Botón R + Abajo

Activate Gold PP7 Cheat

Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Abajo
Botón L + Arriba
Botón L + Botón R + Abajo
C-Arriba
Botón R + Arriba
Botón L + Botón R + Derecha
Botón L + Izquierda
Abajo
Botón L + C-Abajo

Activate 2X Lasers Cheat

Botón L + Derecha
Botón L + Botón R + C-Izquierda
Botón L + Abajo
Botón R + Izquierda
Botón R + Abajo
Botón L + Derecha
C-Arriba
Derecha
Botón R + Derecha
Botón L + Botón R + Arriba

Activate All Guns Cheat

Abajo
Izquierda
C-Arriba
Derecha
Botón L +Abajo
Botón L +Izquierda
Botón L +Arriba
C-Izquierda
Izquierda
C-Abajo

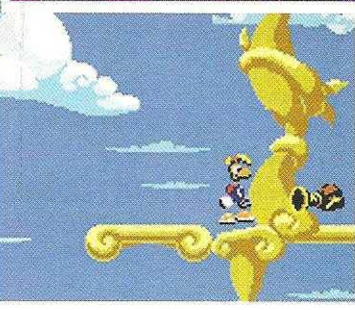
a fondo

RAYMAN

Las aventuras de Rayman no paran y Ubi Soft nos brinda una



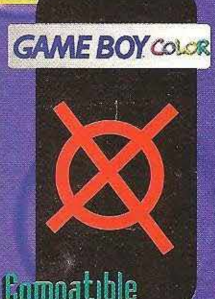




nueva secuela, en esta ocasión para el Game Boy Color. Y aunque aún no se sabe el origen de este personaje tan peculiar, lo que te podemos decir es que los desarrolladores han regresado al concepto original del juego de PC, a las plataformas, por lo que sencillamente es lo ideal para el este sistema portátil lleno de vida y color, casi tan bien parecido como lo es en la PC o en el Nintendo 64.

Ubi Soft
Compañía

GAME BOY COLOR



Compatible



Clasificación

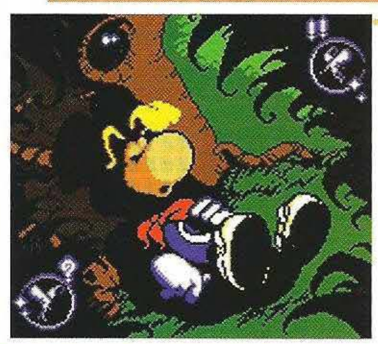
Desarrollado por



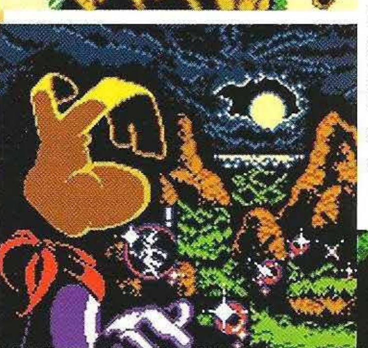
32 megabit
Memoria

Aventura Plataformas
Categoría

Primavera 2000
Fecha de Salida

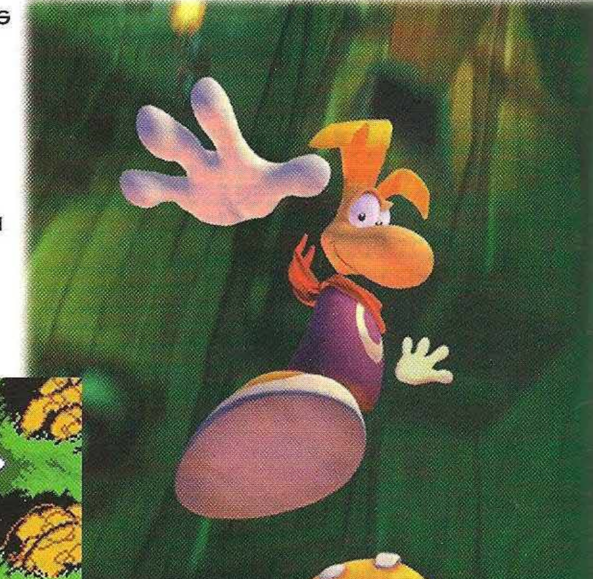






Después de una noche tormentosa (con lluvia, relámpagos, truenos y toda la cosa), nuestro héroe se encontraba durmiendo pacíficamente en la sombra de un árbol. La gente que lo andaba buscando por fin lo encontró. Los Toons le contaron a Rayman del problema que tenían, que un ser maquiavélico las estaba capturando y que sólo él era capaz de salvarlas de esta pesadilla. Con la determinación que lo caracteriza, el ser sin brazos ni piernas y mucho menos cuello, se levanta para comenzar esta nueva historia, a enfrentar a Dr. Dark para liberar para sus nuevos amigos.





Como era de esperarse, Rayman cuenta con sus infalibles brazos que le serán de gran utilidad a lo largo de esta búsqueda para noquear a enemigos o alcanzar objetos a distancia. Por otra parte, los pies de este personaje le proporcionarán la habilidad de saltar entre plataformas y diversos relieves para alcanzar sus objetivos. Para rematar, deberás buscar la manera de tomar absolutamente todo lo que encuentres en tu camino para aumentar tu colección a un porcentaje del juego. Rayman no se podía quedar corto a comparación de otros super héroes, por lo que el también puede aprender nuevos movimientos para alcanzar nuevos objetivos.







Ubi Soft ha hecho uso de las grandes capacidades del Game Boy Color para almacenamiento *de datos, de* hecho, cuenta con una amplia variedad de colores desplegados en pantalla que hacen que Rayman se vea totalmente diferente a otros personajes centrales de juegos para dicha consola. Otra de las características que definen este título es la animación que conforman a cada uno de los personajes, sin embargo han puesto una gran serie de frames sólo para el personaje principal del juego, por lo que nuestro héroe se ve muy bien en esta translación exclusiva para el Game Boy Color.







Las escenas son algo complejas aún para el mercado al que esta destinado, dándole a los jugadores más expertos, un reto que no cualquiera puede aceptar. Incluso, en el segundo nivel, hay una escena en donde el nivel del agua sube rápidamente dándote solo unos instantes para que reacciones y logres trepar entre plataformas y áreas sólidas, lo que nos recuerda bastante a las áreas desesperantes de la serie de Castlevania en este sistema. Pero regresando a Rayman, las escenas son tan variadas como coloridas, desde áreas verdes, cuevas o ciudades celestiales, por lo que los 32 Megas del cartucho se hacen presentes en 8 diferentes niveles con 30 escenas, obviamente sin contar con los niveles de bonus, que aunque son cortas, de menos puedes encontrar una en cada escena.



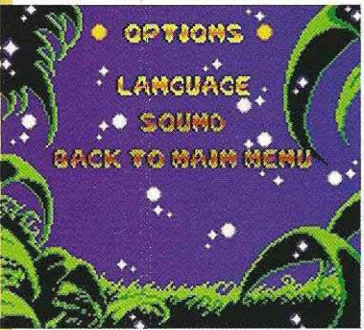


Lo único malo es el hecho de que Ubi Soft no le incluyó una batería para guardar tus avances, por lo que tendrás que escribir los passwords para poder continuar con tu aventura, lo cual no te recomendamos que lo hagas en tu mano ya que estos son bastante extensos.



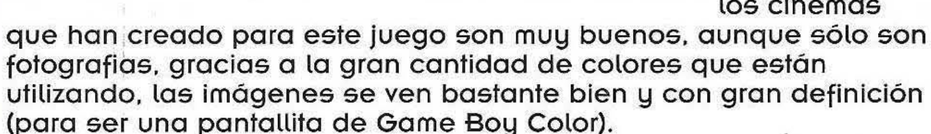


El ingenio de Ubi Soft no tiene cavida, al encontrar las llaves dentro de los niveles, te permitirá intercambiar información con otro usuario del Game Boy Color por medio del lente infrarojo, bastante interesante. Como ya es clásico de este licenciatario, el juego tiene op-ción de multilenguaje, por lo que podrás seleccionar entre tu idioma preferido, ya sea inglés, aleman, frances o español (aunque éste sea europeo). Por otra parte, los cinemas









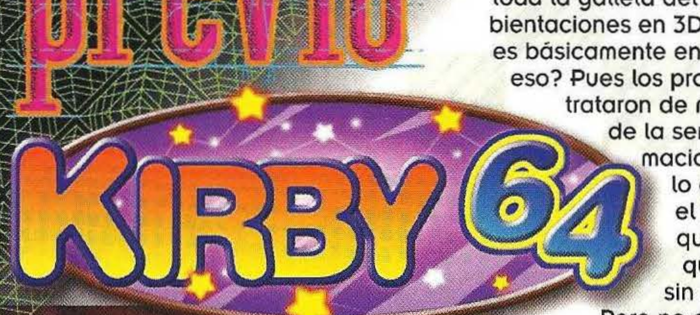
que han creado para este juego son muy buenos, aunque sólo son fotografías, gracias a la gran cantidad de colores que están utilizando, las imágenes se ven bastante bien y con gran definición (para ser una pantallita de Game Boy Color).
Como conclusión, Rayman para Game Boy Color es un digno juego de plataformas con un reto para todos los niveles de juego, seas novato o avanzado. Por otra parte, hace un excelente uso del sistema al desplegar una gran variedad de colores que le dan un giro totalmente diferente a este tipo de juegos. En verdad una gran recomendación para todos los propietarios de un Game Boy Color.







Pokémon
¡ Atrápalos a todos !
Ahora en
ESPAÑOL
Nintendo
GAME BOY
GAME BOY
POWER
Nintendo®
GAME BOY COLOR
Nintendo
Portable Fun in
COLOR
COLOR KIWI
Game not included
¡ HABLO ESPAÑOL !
Nintendo
GAME BOY
Pokémon
¡Atrápalos ya!
EVERYONE
E
ESRB
Nintendo
EDICIÓN AZUL
JUEGO EN ESPAÑOL
Pokémon
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.
Paquete especial:
Game Boy Color + Pokémon azul
o
Game Boy Color + Pokémon rojo

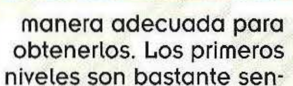


previo — Kirby 64

Por fin, el juego de Kirby para el Nintendo 64 ya esta listo y hace poco fue lanzado en Japón por Nintendo. Hal le ha puesto toda la galleta del mundo para crear ambientaciones en 3D, sin embargo el juego es básicamente en 2D. ¿Cómo es posible eso? Pues los programadores del juego trataron de mantener todo el estilo de la serie esin meterse en demacioados problemas, por lo que trataron de dejar el juego para que cualquier chavo de la edad que sea pueda jugarlo sin ningun contratiempo. Pero no creas que el juego no vale la pena ya que cuenta con un sin fin de opciones que le dan una gran vida, para comenzar, tendrás que re jugar varios de los niveles para obtener todos los cristales que se han esparcido por varios planetas, por lo que deberás de encontrar la











manera adecuada para obtenerlos. Los primeros niveles son bastante sensillos, sin embargo, más adelante te encontrarás con retos bastante interesantes que te harán meditar mejor las cosas. El cartucho cuenta con 256



Megas de poder, por lo que tiene una infinidad de enemigos y obviamente poderes (estamos hablando de Kirby, por lo que casi cualquier enemigo le porporcionará algun movimiento especial). La música es muy al estilo de sus predecesores, sin embargo al algunos niveles en los que este factor te da algo de sueño ya que las melodías están algo lentas, sin embargo cuenta con muchas más totalemte nuevas que te motivarán para continuar con la aventura.

Tal vez aun no deberíamos de contarte la historia, pero como un pequeño avance, en un planeta muy lejano, hace mucho tiempo (o mucho tiempo en el futuro, nadie lo sabe) existian unas pequeñas hadas que resguardaban el poder de un cristal mágico, sin embargo, una fuerza maligna se quiere adueñar de su poder, por lo que una pequeña hada llena de desición, toma el cristal y uye con él para evitar que dicha fuerza se apropiara de esta enorme fuente de energía. Al salir volando, la fuerza del mal se da cuenta de lo que sucede, por lo que trata de alcanzar a la hada y al











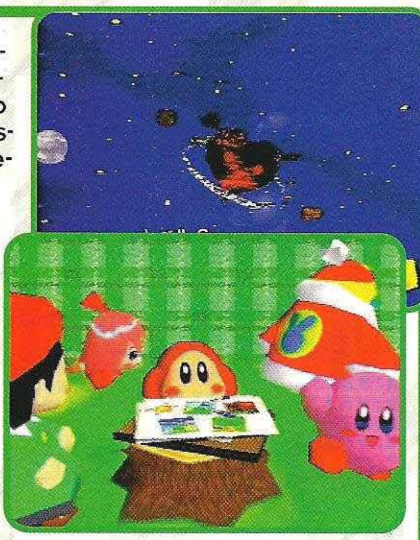




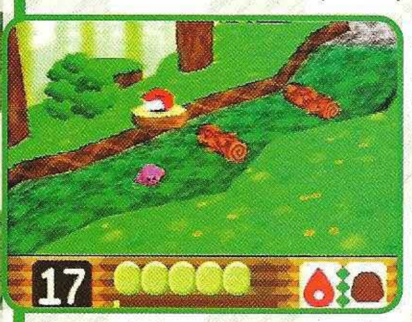


Junio 2000
Fecha de Salida

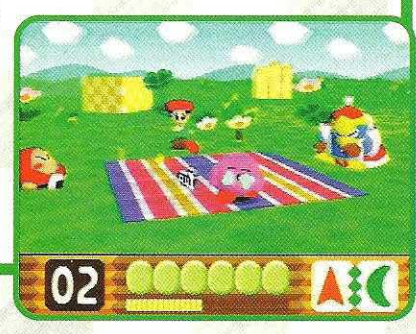




Kirby64 cuenta con 6 niveles, cada uno con cuatro escenas y un jefe por nivel. Las escenas son algo intermedias, ni demaciado largas ni muchomenos cortas, por lo que Hal mantuvo un buen standard para cada una de ellas. Por otra parte, estas escenas son extremadamente variadas, aunque cada una mantienen una línea con respecto al nivel, todas están diseñadas para que nunca pierdas el interes del juego.



Al final de cada escena podrás tomar parte en un pequeño juego de bonus, el cual es bastante censillo, lo único que debes de hacer es esoger tu objetivo y apuntar con los ojos de Kirby su trallectoia, ahora solo debes de tomar bien el impulso del salto para tomar tu recompensa, aunque para nosotros, el ver a Kirby derramar sus lágrimas de frustración cuando no consigue nada, es mucho más gracioso.





Kirby tiene un sin fin de poderes, desde los clásicos picos, navajas y hielo, hasta los modernos, electricidad, roca, entre otros. Lo mejor de todo es que Kirby tiene la hablidad de poder combinar todos estos poderes para crear otros nuevos, por ejemlo, al combinar los picos con la electricidad, Kirby se transformará en un para rayos y así eliminar a los enemigos con una descarga fatal, por otra parte, si combinas el hielo y la roca, podrás dalre forma a la piedra para tomar acciones de diferentes personajes, ya sea una ave, un hamster o un pez (al cual hasta el momento no le hemos encontrado ninuna función, raro ¿no crees?).



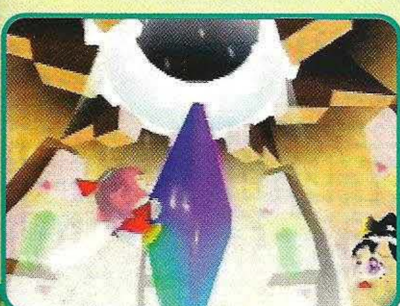
Como te puedes dar cuenta, las combinaciones son extremas, pero hablaremos más de ellas cuando lo analicemos más a fondo, por ahora solo te daremos una probadita de lo que pensamos del juego.



A parte de todo el arcenal con el que cuenta Kirby, también sus amigos le hecharán la mano para poder sobrevivir en todos los mundos que debes recorrer para encontrar las piezas del misterioso cristal.



forcejear, el cristal se rompe en varios pedasos que se exparcen en diversos planetas, en uno de ellos la hada se encuentra con Kirby y él, como buen samaritano se presta para ayudarle en su busqueda.
No hace falta decir que todos los cinemas que se presentan a lo largo del juego son extraordinarios y todos ellos en tiempo real. No cabe duda alguna de que Nintendo ha colaborado bastante con Hal para dejar este juego realmente impecable.







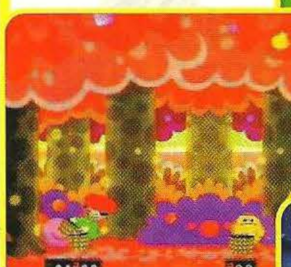
Como si no fuesen suficiente las veces que tienes que pasar por todas las escenas para sacarle el 100% al juego, aparte deberás de obtener algunas tarjetas en las escenas de bonus para completar tu colección. Hay 81 tarjetas diferentes para coleccionar, cuando juntes algunas de ellas, tendrás la posibilidad de obtener algunas cosillas extras, así que de antemano te ponemos sobre aviso para que en cuanto puedas jugarlo te dediques a obtenerlas o te tardarás aun más tiempo para sacarle todos los bits a este extraordinario juego.





Otras cosas que incuye el juego es un pequeño teatro en el que puedes ver todos los cinemas que has sacado en el juego, a parte tiene sección para que puedas escuchar las melodías e inculo unas opciones en donde puedes cambiar la sita de la barra de status que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Como vez este juego tiene un chorro de cosillas para mantenerte deborano todo lo que los programadores de Hal le han metido de su cosecha.

Como extra, el juego cuenta con tres diferentes minijuegos los cuales estamos seguros de que te entretendrás a lo grande con tus amigos. En uno de ellos debes de recorrer cierta distancia saltando y esquivando las diferentes trampas que hay en el camino. En otro de ellos debes de empujar y aventar a tus competidores para cachar frutas del árbol antes de que estas lleguen al piso. El último es una pequeña competencia en donde el objetivo prinsipal es el de pintar líneas sobre los bloques del piso para desaparecerlos y así tirar al vacío a tus contrincantes. Todos los minijuegos son para cuatro jugadores, por lo que las competencias se ponen de a peso, de hecho, el que más nos ha agradado a todos nosotros es el de las frutas, es frustrante cuando estas a punto de agarrar alguna fruta y los demás jugadores te mandan directamente hasta el extremo contrario de la pantalla.





Ya falta poco para que este juego llegue hasta nuestro continente, y si te entretubiste bastante con Yoshi's Story, no tenemos la menor duda de que este juego será uno más de los que deben de estar en tu colección. A demás, a nuestro parecer es un digno juego de Kirby (el cual ya se estaba tardando demaciado) gracias a todas sus características y variedades. Esperemos que muy pronto tengas tu también la posibilidad de ponerle el guante en cima.







previo

Bomberman 64 2: The Second Attack

¡BOMBA! (léase con ritmo de bomba Yucateca)
Llegó Bomberman 64,
y nos quedamos picados,
Y con The Second Attack,
seguramente nos pedirán
Mareados,

Para nuestros Amigos de Latinoamérica: La Bomba, es un conjunto de frases que se repiten y se inventan con mucha creatividad y velocidad, el sentido es componer versos cortos que riman con un sentido pícaro y burlón, y son una tradición originaria del estado de Yucatán.

Vatical Entertainment
Compañía



Accesorio



No. de Jugadores



Clasificación

Desarrollado por
HUDSON SOFT

128 megabit
Memoria

Acción
Categoría

Mayo 2000
Fecha de Salida

Luego del explosivo éxito de la saga, (Bomberman 64 y Bomberman Hero) nuestro héroe se tomó unas merecidas vacaciones en el planeta Ksa2, estaba muy feliz viajando en su Bomber craft cuando de pronto se topó con un hoyo negro creado por el lunático, perverso y poderosísimo Rukifellth. Bomberman ha descubierto que Rukifellth y su ejército BHB han perturbado planetas pacíficos con Generadores de Gravedad en una cruzada por encontrar las 7 piedras poderosas. Y tal como lo imaginaste, Bomberman tiene la encomienda de salvar al planeta Bomber, y para lograrlo deberá enfrentarse al temible ejército BHB hasta lograr someterlo para recuperar las 7 piedras antes de que Rukifellth logre apoderarse de la galaxia entera...



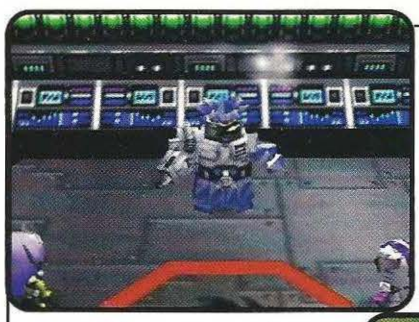




Parece definitivo que ahora si, "The Second Attack" es el mejor título de la Saga de Bomberman, el tipo de juego es muy parecido al Bomberman64 pero con una vista en perspectiva que mejora y facilita la movilidad en el juego. Esta nueva versión presenta seis nuevos planetas que Bomberman tendrá que liberar, en cada planeta Bomberman tiene que destruir el Gravity Generator y vencer a uno de los Caballeros Astrales de Rukifellth, para lograrlo tendrás que explotar a una infinidad de enemigos y resolver complicados rompecabezas para encontrar los caminos correctos.







Cada vez que Bomberman vence a un Caballero Astral, recupera un Cristal, cada uno le permitirá usar un nuevo tipo de bomba que además de ayudarlo con las tareas típicas que conoces, estas nuevas bombas tienen características y capacidades diferentes que te serán útiles para resolver los rompecabezas.





A lo largo del juego te vas a encontrar con viejos personajes concocidos de versiones anteriores como Regulus, la duda aquí es si en esta nueva aventura nos va a salir con el mismo chistecito de la última vez, pero mejor averigualo tu mismo.







Para variar y no perder la costumbre, tendrás que recolectar una variedad muy amplia de Items en cada planeta conforme vayas destruyendo objetos y enemigos, todo lo que encuentres te ayudará para hacer tareas especiales como patear o cargar bombas, etc.





Es muy importante para que tengas éxito en esta aventura, que recuerdes muy bien todos los movimientos de los juegos anteriores de Bomberman, ya que necesitas mucha imaginación y sentido de videojugador para lograr avanzar en el juego, todos los items tienen importancia vital, y la ventaja es que puedes regresar en las escenas para armarte bien, toma un poco de tiempo pero es muy recomendable. No olvides darle importancia a las bombas que obtienes de los Caballeros Astrales son escenciales para continuar en tu cruzada.





A continuación te vamos a dar un pequeño anticipo del nuevo y mejorado arsenal de Bomberman

fire bomb

Esta es el arma clásica de Bomberman, si recuerdas es como la original, esta bomba explota en 4 diferentes direcciones.



ice bomb





La Ice Bomb congela aguar, objetos y enemigos.

Hurricane bomb



Utiliza la Hurricane Bomb para hacer volar a Bomberman sobre terreno que aparentemente no puedes pasar.



Lightning bomb



Esta arma la usarás en fry circuitry, en mechanized o bien en robotic equipment



Navarm bomb





Esta es muy parecida a la fire bomb, pero es mucho más poderosa.

Algo nuevo que nos pareció muy bueno es que en Second Attack Bomberman puede comprar estos items en una Merchant Ship antes de aterrizar en algún planeta. Además en la Merchant Ship puedes también comprar hints y otros rarísimos tesoros.



Pero como no hay ningún héroe que no tenga patiño, en este nuevo título, Bomberman está acompañado por un pequeño y redondo amigo llamado Pommy. (parece como si fuera primo lejano de Kirby) este simpático amigo te ayuda a dejar momentáneamente paralizados a tus enemigos, y... bueno agregar el detalle "cómico" al juego.





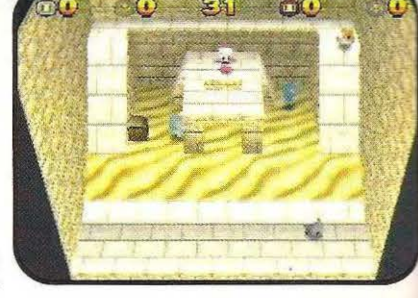
Pommy es una pequeña creaturita hambrienta e insaciable y si quieres mantenerlo feliz, tienes que proveerlo de comida que iras recolectando conforme visites planetas, si encuentras comida suficiente, Pommy evolucionará a una criatura más poderosa, tu puedes determinar la evolución de pommy escogiendo bien la comida que colectas para él y la consigues en el campo de batalla derrotando enemigos, por ejemplo si sólo le das carne, crecerá mas fuerte, si sólo le das vegetales crecerá y se volverá más inteligente. Algo muy interesante y tomando en serio la utilidad de este personaje, es que Pommy puede ser utilizado por un segundo jugador que controla los ataques y la asistencia que puede darte Pommy durante el juego, pero debido a sus limitaciones Pommy no podrá ayudarte cuando estés en un Gravity Generator o cuando estés peleando Contra un Caballero Astral.



Inicialmente, el Survival Mode es el único juego multiplayer que puedes jugar; para abrir los nuevos modos de juego tienes que completar individualmente el Challenge Battle mode. En esta batalla te enfrentas a varios personajes controlados por el CPU y la dificultad va aumentando conforme avanzas en el juego.

Lo que se conservó del juego original, Bomberman 64, es que en The Second Attack puedes recolectar Custom Parts para que vayas haciendo la historia y lo que consigas puedas usarlo en Battle mode, lo interesante en esto es que muchas piezas Custom Parts están muy bien escondidas y en la mayor parte de los casos vas a necesitar resolver rompecabezas muy difíciles para poder conseguirlos.





En la nueva aventura de Bomberman también puedes encontrar, luego de mucho pedirlo y como a venido siendo desde la version de supernes, una opción multiplayer en la que puedes jugar cuatro divertidos y entretenidos combates en 4 diferentes arenas con muchas variantes para hacer más ameno el juego:

Survival



Este es el clásico juego de batallas de Bomberman, donde el último sobreviviente es el ganador.



battle royal

El jugador que vence al mayor número de competidores en una fracción específica de tiempo es el que gana.

king & knights



Puedes acomodar a los jugadores en equipos y ver cuál es el que dura vivo más tiempo.

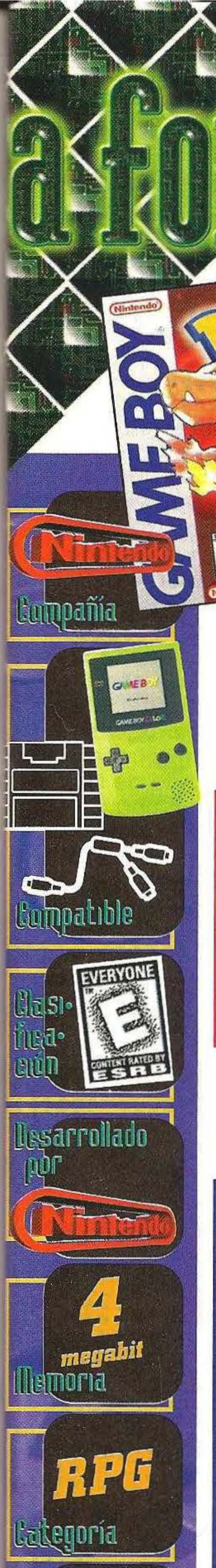
key trial

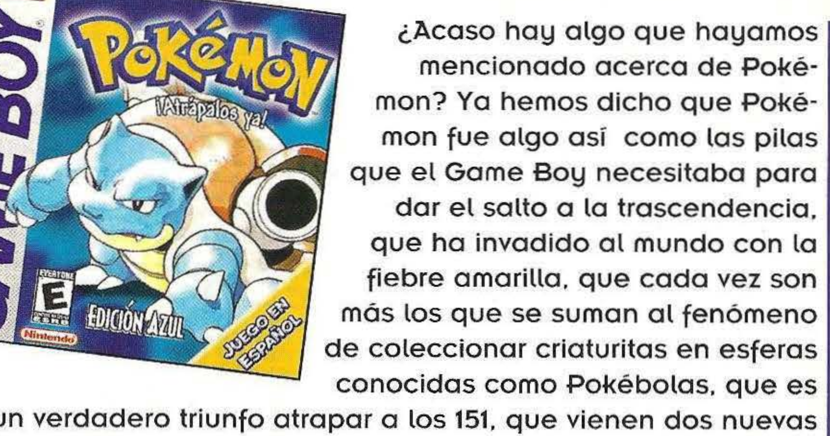
En este modo utilizas el "split-screen", el primero en encontrar las dos llaves escondidas es el ganador

Score attack

Destruye objetos ó a otros jugadores para recolectar la mayor cantidad de monedas posibles

En general este titulo cumple con las necesidades de los jugadores regulares y de los fans de la serie, las buenas historias que caracterizan a Bomberman ahora con un muy bien logrado Battle mode, los buenos gráficos y la movilidad de los personajes, hacen de este cartucho algo que definitivamente no podrás dejar pasar, no te preocupes ya que para cuando tengas este título en tus manos nosotros estaremos ahí para ayudarte a acabarlo. ¿Estás listo para estallar?

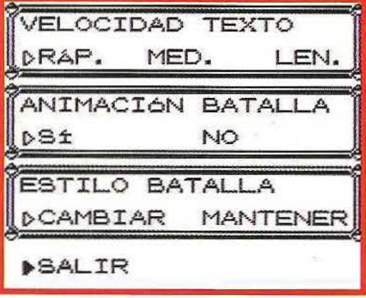




¿Acaso hay algo que hayamos mencionado acerca de Pokémon? Ya hemos dicho que Pokémon fue algo así como las pilas que el Game Boy necesitaba para dar el salto a la trascendencia, que ha invadido al mundo con la fiebre amarilla, que cada vez son más los que se suman al fenómeno de coleccionar criaturitas en esferas conocidas como Pokébolas, que es un verdadero triunfo atrapar a los 151, que vienen dos nuevas versiones con 99 Pokémon nuevos, que ahora lo puedes jugar en español, que... un momento, ¿En español?



Sí, gracias a la popularidad que ha alcanzado en los países de habla hispana, y a la preocupación de Nintendo por complacer a sus clientes, ya puedes encontrar en México la versión traducida del juego que le sigue dando la vuelta al mundo, un fenómeno muy interesante ¿no crees?



Definitivamente ya era hora de que la gente de Nintendo se diera cuenta de la necesidad que tenemos los videojugadores por tener títulos en nuestro propio idioma, y qué mejor detalle que sea este título y en las dos versiones (roja y azul). Como te puedes imaginar, no hay nada nuevo en estos nuevos cartuchos, es exáctamente el mismo juego que probablemente ya jugaste y quizá hasta terminaste, pero con la pequeña diferencia que ahora todo, y absolutamente todo lo podrás leer en español.

▶CONTINUAR
JUEGO NUEVO
OPCIONES



Alguna vez te imaginaste al Prof. Oaks diciendo algo así como: "Hola a todos, bienvenidos al mundo de Pokémon, me llamo Oak, pero la gente me llama el PROFESOR POKEMON". Gracioso, ¿verdad? Pues bien, esto y mucho más encontrarás en las versiones de Pokémon en español, pero, vamos a algo más interesante. ¿Alguna vez te detuviste a leer la historia en el instructivo de tu cartucho? Pues dice algo así:







Eres un joven de once años que vive con su madre en el Pueblo Paleta. Tu rival vive en la casa de a lado. Tu rival y tú solían jugar juntos cuando eran pequeños, pero posteriormente , él se volvió mezquino. El te ve como su rival porque tienes su misma edad y altura. Cuando escuchaste que el profesor Oak era un experto en los Pokémon, te pusiste muy nervioso porque eres un chico muy curioso, tras caminar fuera del pueblo Paleta en busca de Pokémon escuchaste una voz:



- "¡Hey! ¡No entres en la hierba!", era el Profesor Oak. "Hay Pokémon salvajes viviendo ahí" dijo. "Pueden ser bastante peligrosos. Si posees Pokémon entrenados, podrás entrar allí y pelear contra ellos".

Así que el Prof. Oak te llevó hasta su laboratorio donde tu rival ya estaba esperando. El Prof. Oak lo había invitado porque era su nieto. Entonces el Prof. Oak te dijo: "Hay tres Pokémon aquí, elige el que te guste. Ahora ya tienes un Pokémon, el resto es cosa tuya..."



¿Qué opinas? ¡No! No te confundas, la historia no está narrada por Robocop, sólo te están platicando a grandes rasgos de que se trata la historia, y no nos podemos quejar, de hecho lo que necesitas saber para iniciar el juego está aquí.

Es importante que si conoces la historia y quieres tener tu versión en español, te vayas familiarizando con los términos que han cambiado, ya que también el nombre de los poderes e ítems fueron traducidos, pero para que no te saques mucho de onda cuando lo tengas, te vamos a dar unos ejemplos de las más importantes, dejando de lado las que tienen una traducción lógica, para que las relaciones con las anglosajonas y entiendas la diferencia sin problema:



Placaje = tackle

Látigo = Tail whip

Repetición = wrap

Drenadoras= leech life





Como estas palabras vas a encontrar muchas más, algunas que no son muy comunes, pero que expresan de manera exacta el sentido de la palabra original en inglés. Conforme fuimos haciendo el análisis de este juego nos dimos cuenta de varios detalles, por ejemplo, independientemente de que la comprensión y el sentido de las expresiones son absolutamente claras y comprensibles, se siente una sensación muy especial mientras recorres los pueblos y hablas con la gente en español, como que se siente el juego más personal, todo es más sencillo, hasta te dan ganas de leer varias veces cosas que en la versión original pasaste sin detenerte, y muy probablemente no entendiste o no quisiste leer, pero ahora, estamos seguros que podrás entender a la perfección la historia como debe de ser.

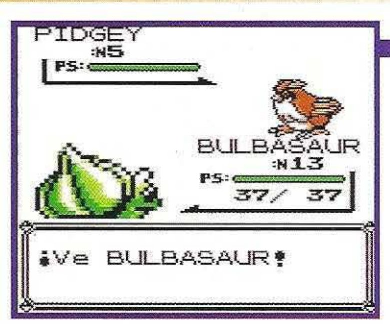




Vamos viendo poco a poco el juego, trata de ser paciente, sabemos que conoces a la perfección el juego, pero esto es algo que tienes que ver con calma, estamos seguros que de entrada la idea de un Pokémon en español no te parece muy interesante, es más, nosotros al principio pensamos lo mismo, pero bastó con verlo y jugarlo un poco para convencernos que es sencillamente genial, no pases la página sin checar esto, estamos seguros que, como nosotros vas a cambiar de opinión.



Como puedes ver las gráficas son exactamente iguales a la versión Americana, pero, ¿no te encanta ver los diálogos de los personajes en español?



Ahora puedes vivir desde el principio las batallas y los ataques de tus Pokémon, ¡Ve bulbasaur!



Los índices están completamente traducidos, ahora si no hay excusa para no conocer de principio a fin las características y particularidades de todos los Pokémon que captures.



Todos los detalles fueron cuidados a la perfección, observa con atención y no falta ningún detalle.

También en esta versión puedes intercambiar a tus Pokémons, recuerda que en las dos versiones hay diferentes tipos de Pokémons y para coleccionarlos a todos es necesario que hagas intercambios con tus amigos.

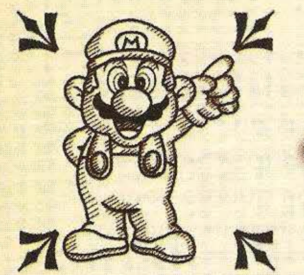


Y que te parece si vamos al "Club del cable" ¿qué prefieres aquí, Coliseo o Centro de cambio?

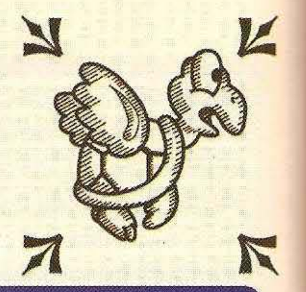
Más que una opción que hace más cómodo el juego, en esta versión seguramente encontrarás detalles que por alguna razón, en la versión original no captaste bien o que por querer seguir jugando no leíste con atención. Ese problema se acabó, de verdad, al principio nosotros pensamos que sería hasta un poco aburrido tener una versión de Pokémon en español, o que la traducción iba a estar medio rara, pero nos hemos llevado una gran sorpresa al jugarlo porque el toque del idioma hace que disfrutes el juego mucho más, parece mentira pero cada escena y cada vez que tienes oportunidad de leer y checar los detalles, te metes más en la historia.

Verdad que valió la pena, ya era hora de que Nintendo volviera la cara al mercado latino y ahora nos toca a nosotros responder con un muy buen análisis estas nuevas versiones para que más adelante podamos tener más opciones en nuestro idioma y podamos disfrutar al máximo de nuestros juegos favoritos. También es tu turno para apoyar más a nuestro mercado, ignorando a los "grises" y a los "piratas", para que sigan haciendo títulos en nuestro idioma.









Futuros Estrenosr

SU NOMBRE ES BOND, JAMES BOND

Así es, el súper agente 007 está de regreso en el N64. Después del mega hit de Golden Eye, James Bond reaparece en la plataforma de 64 bits en el título The World is not enough (TWINE), una adaptación de la última película del mismo nombre de este famoso espía. Lo que más llama la atención es que esta vez, el desarrollo de este título no será a cargo de Rare, los creadores de Golden Eye, sino de Eurocom, bajo la supervisión y distribución de Electronic Arts. Esta compañía ha prometido que TWINE tendrá la misma calidad que el título anterior... y hasta más. Para empezar, el Señor Bond será capaz de usar cuarenta armas diferentes (no al mismo tiempo, obviamente). También incluirá el emocionante modo de multiplayer (¿será tan emocionante como en Golden Eye?), en donde hallarás al rededor de diez escenarios diferentes. Una gran variedad de enemigos y compatibilidad con el Expansion Pak, son unas de las muchas cosas que se piensa incluir en este juego. Aunque no hemos tenido la oportunidad de jugarlo, hemos visto algunos videos y parece que la acción es muy parecida al título de Rare, pero hay que tomar en cuenta que ya anda por aquí Joanna para hacerle la competencia a Bond. Muy pronto te daremos un A Fondo de TWINE, pero de lo único que estamos seguros es que no se podrá tener una trilogía de James Bond en el N64 debido a la ausencia de Tomorrow Never Dies... tendremos que conformarnos con una Bilogía (¿?).

The World Is Not Enough 007

YA HAY FECHA PARA LA PAREJA DISPAREJA

Odiados por muchos, adorados por otros y para regocijo de quienes piden más por parte de Rare, esta compañía ya anunció la fecha de salida de Banjo-Tooie, la secuela de Banjo-Kazooie. El 24 de Julio ya podremos disfrutar de las locas aventuras de estos locos personajes. Como te habíamos comentado hace un par de números, Banjo y Kazooie serán los protagonistas de esta historia, lo que descarta a Tooie, como se llegó a pensar y, efectivamente, el título del juego se trata nada más de un juego de palabras para indicar que es la segunda parte. Por el momento te podemos decir que el juego contará con 150 áreas qué explorar y con la nada despreciable cantidad de nueve súper jefes. La acción será más fluída y tendrá más cinemas display en tiempo real. No falta mucho para la llegada de este título, así que estate al pendiente de nuestro reporte del E3 para que sepas más de Banjo-Tooie.



RUMORES

¿El robot de titanio en el N64? Así es, corre un rumor muy fuerte en la red, de que Capcom tiene entre sus planes un título de Megaman para el N64. Pero tómalo así, como un rumor, ya que Capcom no ha dicho nada al respecto y en estos momentos y oficialmente, sólo está trabajando en Bio Hazard 0, título que, por cierto, les está quedando excelente. A nosotros nos gustaría infinitamente ver un título de Megaman en esta plataforma, ya que este personaje acaba de cumplir 10 años de vida y creemos que sería justo ver un juego de él para Nintendo, compañía a la que le debe, sin exagerar, todo su éxito. En fin, ojalá que esto sea más que un rumor, pero aún no hay que celebrar. En el E3 sabremos la verdad.

EL CAZADOR DE DINOSAURIOS VIENE POR LA REVANCHA

Como ya es sabido por muchos de ustedes, una secuela más de la serie Turok ya viene en camino. Turok 3: Shadow of Oblivion, es el título definitivo de la tercera aventura de este cazador (sin contar el último título, Turok Rage Wars). Agosto del 2000 es la fecha que Acclaim ha dado para el lanzamiento de este juego, que seguramente muchos amantes, no sólo de los juegos de primera persona, sino de la serie misma (que ya está alcanzando un lugar dentro de las series clásicas), estamos esperando ansiosamente. Los puntos principales en los que Acclaim quiere esmerarse es en mejorar los gráficos, aumentando la calidad del "Frame Rate", incrementar la interactividad del personaje con los ambientes en 3D y hacer más envolvente la historia. Con respecto a esto, será muy interesante e influye en el modo de juego, ya que cuentas con dos personajes a escojer: Joseph Fireseed, el hermano de Joshua Fireseed (el de Turok 2), este personaje será capaz de entrar por lugares pequeños y de difícil acceso. El otro personaje es Danielle Fireseed, la hermana mayor de Joshua; ella podrá llegar a lugares altos con un arma especial. De hecho, el uso de ambos personajes será obligatorio para conocer el juego en su totalidad, muy al estilo de los Castlevania para N64. Cada uno comenzará su aventura de forma muy similar, contando con las mismas armas básicas, sin embargo, conforme avancen, cada uno irá haciéndose de arsenal exclusivo, por lo que la variedad se incrementa considerablemente. El nombre de Oblivion corresponde a una terrible fuerza cósmica, pieza clave para que los enemigos de la línea familiar de Turok puedan exterminarlos. Algo bastante atractivo de esta versión (y para alivio de muchos de los que no eran muy hábiles en este juego) es que los "save points" desaparecieron y ahora podrás salvar tus avances en el momento que quieras, sin tener que estar dando vueltas buscando un lugar en dónde hacerlo (cuestión que llevaba a la pérdida, geográfica y mentalmente hablando). Con respecto a las escenas, tendrá bastantes, al igual que sus antecesores, distribuídas en cinco mundos. Al parecer los escenarios ya no serán tan complicados y ya no te perderás tan fácilmente y lo mejor es que la dificultad y el buen reto no se perderá. Como ves, Turok 3, una vez más se convierte en el título fuerte de Acclaim, así que espera leer más de él en próximos números.









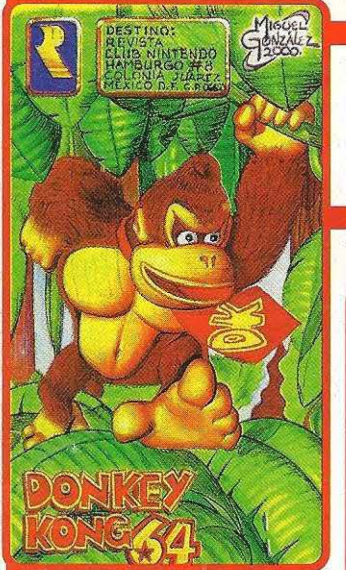
YA VIENE EL QUE ANDABA AUSENTE

Otra de las sorpresas que nos llevamos gracias a Rare (esta compañía de verdad que sabe cómo mantenernos a la expectativa), es del nuevo título de Conquer y del cuál nos estabamos preguntando desde hace tiempo. Pues bien, el título Conquer's Bad Fur Day está en proceso y muy pronto podremos verlo, sin embargo, y para todos aquellos que se quejaban de la "ñoñocidad" de Banjo, el título de N64 de Conquer no será lo que muchos de nosotros pensabamos, ya que estará enfocado a un público más adulto, es más, es casi seguro que tenga la clasificación de "Mature". ¿Por qué? Aún no lo sabemos bien, pero como en la página de internet de Rare (www.rareware.com) hacen una advertencia para mayores de 18 años al entrar a conocer algo de este juego, decidimos contactar a gente de Rare, quienes sólo nos dijeron "...es algo que no se esperan, será algo diferente y que nadie pensó ver de este personaje. Esperen un poco más y lo sabrán. Algo que les podemos decir es que será un juego lleno de comicidad." No estamos seguros de a qué se refieren pero nos prometieron despejar nuestras dudas en el E3 de este año y de inmediato te lo haremos saber.

ULTIMA PAGINA

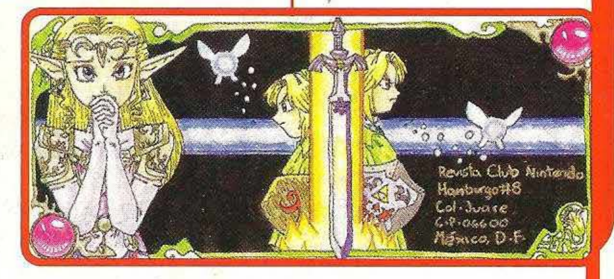
Arte en Sobres

Pues después de leer todo lo que necesitabas saber a cerca de tu sistema favorito de videojuegos, nada mejor que ver algo de Arte en Sobres (¡qué sangrones!). Ya, en serio, este mes tenemos tres dibujos bastante buenos. Sigue mandándonos tus dibujos a la dirección que ya conoces, que aquí nos encargaremos de apreciarlos. Echale un ojo a los mejores de este mes.

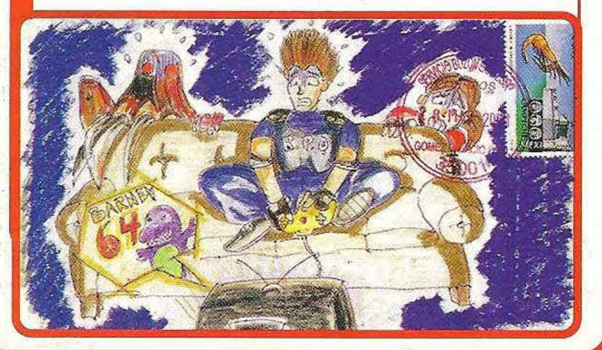


Ganador del mes
¡Qué mono!
Miguel González
México, D.F.

Mención Honorífica
Link, el héroe del tiempo... ¡pero ya sabemos que el favorito es Ganondorf!
Rosalba Jaquez
México, D.F.



¿Qué juego podría dar más terror que Resident Evil 2? ¡Claro! ¡Barney 64! (¡qué bueno que no hay!)
Gabriel Guadarrama Pérez
Gómez Palacio, Durango



Los Favoritos de... Japón

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

1. Pokémon Silver (Nintendo/GB)
2. Pokémon Gold (Nintendo/GB)
3. Mario Party 2 (Nintendo/N64)
4. Donkey Kong 64 (Nintendo/N64)
5. Donkey Kong GB Dinky Kong & Dixie Kong (Nintendo/GB)
6. Yuugiou Duel Monsters II (Konami/GB)
7. Monster Farm Battle Card (Tecmo/GB)
8. Super Smash Brothers (Nintendo/N64)
9. Baku Bomberman 2 (Hudson/N64)
10. Game Boy Dragon Quest I/II (Enix/GB)

Reset

Pues tanto tiempo de espera seguramente ha valido la pena y para cuando estés leyendo esto nosotros estaremos volando hacia Los Angeles, cede (otra vez) del Electronic Entertainment Expo, o séase, el E3. Este año será uno de los más espectaculares de este evento, ya que en él se presentarán cosas realmente buenas; la revolución de los videojuegos está iniciando de nuevo. Muchas compañías presentarán lo mejor de cada una, no sólo de videojuegos, sino de consolas, como Sega, Sony Microsoft y, obviamente Nintendo... ¡Guau! ¡De verdad que ya no podemos esperar más? ¿Qué veremos allá? Bueno, podemos darte un adelanto de lo que Nintendo y sus licenciatarios presentarán: De seguro estarán Banjo-Tooie, Turok 3, Mario Adventure, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Resident Evil 0 y más para N64. Para Game Boy Color seguro veremos algo de Resident Evil y por supuesto, algo del nuevo Zelda. Pero, seamos sinceros, ¿qué es lo que queremos ver? ¡Sí! Algo del Dolphin y del Game Boy Advance. Este E3 será muy emocionante, así que, ya sabes, el próximo mes tendremos lo más importante que se haya mostrado en este evento, por el momento, sólo imagínate el futuro. Nos vemos en Junio.

¡NUEVO! SNACK ATTACK

¡ATACA! PORQUE EL QUE BUSCA ENCUENTRA.

Barra de trigo con malvavisco

El trigo tiene proteínas

Pruébalo y diviértete con las aventuras del nuevo SNACK ATTACK en su comercial de televisión. Desarrolla tu espíritu aventurero y **BUSCA** las **5** pistas:

1. Nestlé (no el del final)
2. 2001
3. SNACK ATTACK
4. CARLOS V
5. 🦆

Nestlé SNACK ATTACK VAINILLA

Nestlé SNACK ATTACK CHOCOLATE

Base de Chocolate Nestlé

ENCUÉNTRALAS y **LLAMA** al teléfono 5490-3831 y desde el interior de la república sin costo al 01 800 711 87 77 de lunes a viernes de 13:00 a 21:00 hrs.

Síguele la pista a SNACK ATTACK

el premio a los primeros 500 ganadores será un kit SnackAttack (gorra, camiseta, pluma, llavero y producto).

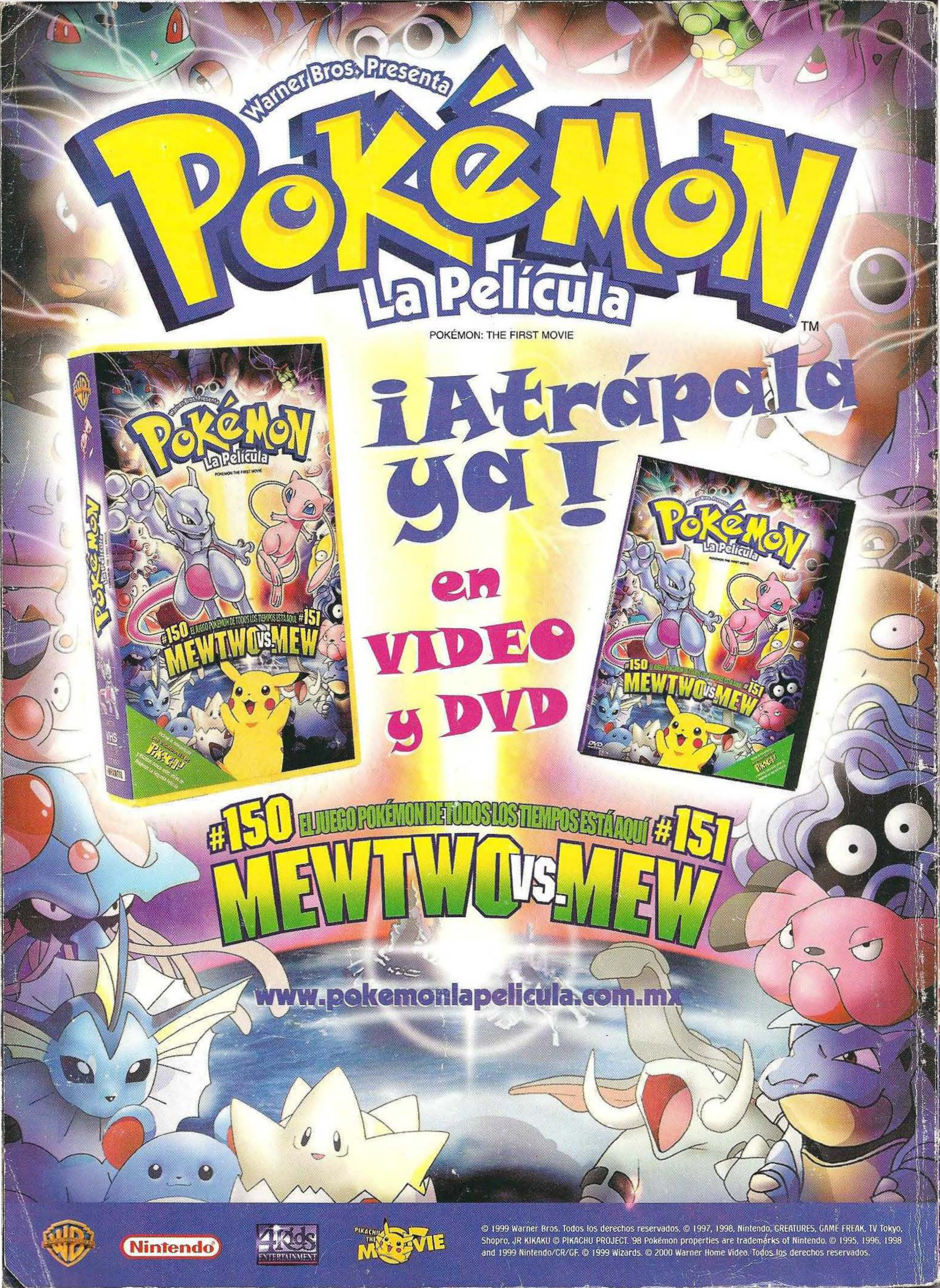
Porque cuando el antojo ataca, ¡ataca!

Limitado a edades de 8 a 15 años y a un kit por persona.

Válido del 1 de mayo al 31 de julio del 2000. El envío por paquetería puede tardar de 8 a 10 días en llegar.

70 Años en México




Warner Bros. Presenta
POKÉMON
La Película
POKÉMON: THE FIRST MOVIE
TM
¡Atrápala ya!
en VIDEO y DVD
#150 EL JUEGO POKÉMON DE TODOS LOS TIEMPOS ESTÁ AQUÍ #151
MEWTWO VS. MEW
www.pokemonlapelicula.com.mx
Nintendo
4Kids ENTERTAINMENT
PIKACHU THE MOVIE
© 1999 Warner Bros. Todos los derechos reservados. © 1997, 1998, Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, Shopro, JR KIKAKU © PIKACHU PROJECT. '98 Pokémon properties are trademarks of Nintendo. © 1995, 1996, 1998 and 1999 Nintendo/CR/GF. © 1999 Wizards. © 2000 Warner Home Video. Todos los derechos reservados.